

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

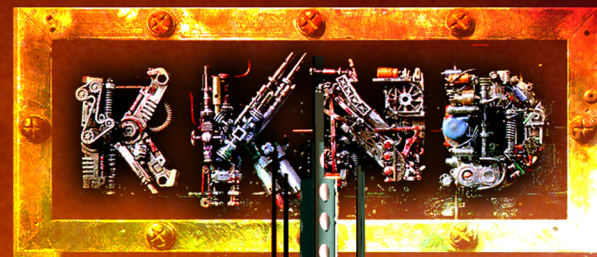
ОБЗОР 41 ИГРЫ

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 6 ИГР

СЕКРЕТЫ К 32 ИГРАМ

AN64D Longbow Gold, Age of Sail,  
Red Alert: Counterstrike, KKnD,  
Leisure Suit Larry: Love for Sail,  
ATF Gold, Blood, Carmageddon,  
Formula 1, Mechwarrior 2,  
Dark Colony, Dark Reign,  
Tekken 2, Daytona USA  
Little Big Adventure,  
Myth, Power F1,  
Interstate '76 ...

... и другие



+2 ПОСТЕРА



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ  
СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР



КАК СТИЛЬ ЖИЗНИ



ВСЕ СЕКРЕТЫ  
ПЕРВОГО ЭПИЗОДА



# Game Land

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГ Тел. (812) 277-4571**

1. Невский пр-т, д. 135. Проезд до ст. метро «Площадь Восстания» или «Площадь А. Невского».

**МОСКВА Тел. (095) 288-3218**

2. Центральный магазин: с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, т/ц Новый Колизей. Проезд до ст. метро «Пр. Мира».

3. ул. Новый Арбат, д. 15 (рядом с магазином 2Британский Дом)). Проезд до ст. метро «Арбатская».

4. ул. Арбат (Старый), д. 21 (рядом с магазином «Hugo Boss»). Проезд до ст. метро «Арбатская».

5. ул. Б. Якиманка, д. 52-54, магазин «Искусство» (напротив Французского посольства). Проезд до ст. метро «Октябрьская».

<http://www.gameland.ru>

[gameland@glas.apc.org](mailto:gameland@glas.apc.org)

Тел. в Москве: (095) 288-3218, факс (095) 956-5800

Тел. в С.-Петербурге: (812) 277-4571

Для писем: 101000, Москва, г/п, а/я 652.



## БЕЗУМНЫЙ ВЫБОР

Телефон для покупателей: (095) 288-3218



# ИГРОВОЙ ЦЕНТР **SONY** — ВЫБОР ПОБЕДИТЕЛЯ



#### Диллеры в Москве:

Битман 316-1001;  
Бука 111-51-56;  
Game Land 288-3218;  
ДВД ГУМ 926-3438;  
Dendy 245-1996;  
ДИАЛ Электроникс 133-6265;  
Marex 195-1327; М.Видео 207-94 14;  
Новолайн 231-1877; Партия 913-5090;  
ТД "Огонь" 264-4578; Теплостар 237-6414;  
Ф-Тайм 256-7366.

#### Диллеры в Санкт-Петербурге:

АВС Электроника (812) 273-4096;  
Петросиб (812) 279-75-15.



**Остерегайтесь пиратских подделок**

Только диск с черной рабочей  
поверхностью является легальным



# СТРАНА ИГР

## НОВОСТИ

Новости .....	6
Русская волна .....	8

## ИНТЕРВЬЮ

Игровой рынок: скорее жив ...	10
-------------------------------	----

**INTERACTIVE MAGIC**  
HOW THE FUTURE IS PLAYED



Идея и кто за ней стоит .....	15
-------------------------------	----



Вангеры: вандалы и герои супа существ .....	18
---	----

## ИНТЕРНЕТ



DeathMatch или для чего нужен Internet .....	24
--	----

## ЭТО БУДЕТ ХИТ

Virtua Fighter 3 в России .....	28
Myth: новое поколение стратегических игр .....	30

## АКСЕССУАРЫ

Выбираем джойстик .....	34
Игры маленьких самураев ...	40

Тесные контакты третьего рода ...	42
-----------------------------------	----

## PC

Power F1 .....	48
----------------	----



Blood .....	50
Age of Sail .....	52



Red Alert Counterstrike .....	54
AfterShock ToolBox .....	55



AH64D Longbow Gold .....	56
ATF Gold .....	56
Scarab .....	58



Little Big Adventure 2 .....	60
------------------------------	----



NCAA Final Four '97 .....	66
---------------------------	----

Новинки .....	68
Секреты .....	80

## ВИДЕОИГРЫ



Mechwarrior 2 .....	82
Independence Day .....	84
Die Hard Arcade .....	85
NBA Shootout '97 .....	86
Rally Cross .....	87
Porsche Challenge .....	90
Обзор гонок для игровых систем .....	92



Blast Corps .....	98
Новинки .....	100
Секреты Sony PlayStation .....	108
Секреты Sega Saturn .....	110
Секреты Nintendo 64 .....	111

## ТАКТИКА



KKnD .....	112
Blood .....	120
Interstate '76 .....	126
Leisure Suit Larry: Love for Sail ..	128
Dark Reign .....	132
Железный кулак. Часть 3 .....	134

Горячая линия .....	138
Список распространителей ..	142
Анкета .....	143
Хит-парад .....	145
В следующем номере .....	146
Редакционная подписка .....	140

## СПИСОК ИГР

### PC

AfterShock ToolBox	55
AH64D Longbow Gold	56
Age of Sail	52
ATF Gold	56
Blood	50, 120
Carmageddon	69
Conquest Earth	72
Dark Colony	77
Dark Reign	132
Forgotten Realms - Iron Throne	68
Interstate '76	126
KKnD	112
Leisure Suit Larry: Love for Sail	128
Little Big Adventure 2	60
Mageslayer	77
Mech Commander	79
Myth	30
NCAA Final Four '97	66
Power F1	48
Red Alert Counter Strike	54
Scarab	58
Star Command Revolution	70
Theme Hospital	68
Tomb Raider 2	101
Uprising	71
War Inc.	79
Andretti Racing	96

### SONY PLAYSTATION

Descent Maximum	103
Destruction Derby2	96
Independence Day	84
Formula 1	96
Lost World	100
Mechwarrior 2	82

NBA Shootout '97	86
Need for Speed	96
Ninja	101
Porsche Challenge	90
Rally Cross	87
Ridge Racer Revolution	95
Tekken2	134
Tomb Raider 2	101
Wing Commander 4	103
Wipeout XL	96
Andretti Racing	96

### SEGA SATURN

Daytona USA	94
Die Hard Arcade	85
Independence Day	84
Iron Storm 2	102
Last Bronx	102
Lost World	100
ManxTT SuperBike	95
Mechwarrior 2	82
Need for Speed	96
Ninja	101
Sega Rally Championship	95
Tomb Raider 2	101
Virtua Fighter 3	28
Virtua Racing	95

### NINTENDO 64

Blast Corps	98
Cruising USA	94
Mario Kart 64	97
Wave Race 64	97

### ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ

Daytona USA	92
-------------	----

## ОТ ИЗДАТЕЛЯ

### Дорогие друзья!

Мы счастливы опять встретиться с Вами. Мы горды тем, что выполняем обещание выходить в обещанный срок.

Как вы заметили, с прошлого номера немного изменилось оформление журнала, он стал более читабельным, да и освежить внешность хотелось – то, о чем мы пишем, настолько динамично, что нагоняет все более-менее постоянное. Мы перешли к немного более точным, десятибалльным оценкам, так, как вы и просили. Также мы начали использовать более точное слово «жанр». В этом номере вы познакомитесь со взглядами на наш рынок ведущих торговцев нашей страны, а также сможете прочитать интервью с Interactive Magic.

Еще раз просим извинения за задержку журнала подписчикам – ну не виноватые мы, это все они, из бывшего СССР.

В данный момент разгорается конфликт между Министерством путей сообщения и почтовой службой. Это привело к тому, что большинство наших читателей в регионах так и не увидели предыдущий номер в своем городе. А с 10 по 17 марта движение почтово-багажных вагонов московского подчинения было приостановлено, а отправка всей почтовой корреспонденции из Москвы железнодорожным транспортом была полностью парализована. «Большие толстые дяди» объясняют это «неплатежами», которые они сами же и устраивают. Почтовые услуги в нашей стране – самые дорогие в мире, железнодорожный транспорт дороже автомобильного. А денег все не хватает. Может быть стоит немного поработать?

Все также рады письмам – только на них мы и строим все изменения и улучшения. Пишите нам. По возможности постараемся отвечать на самые популярные вопросы.

Жители регионов! Если в вашем городе не продается «Страна Игр», узнайте телефоны и адреса компаний-распространителей печатной продукции, мы свяжемся с ними, и журнал появится в вашем городе в ближайшем будущем! Мы очень хотим, чтобы «СИ» читали на просторах всего бывшего Союза, там, где знают русский язык и играют не только в песочек!

Спасибо, за то что покупаете и читаете нас.

С уважением,  
Издатель, Дмитрий Агарунов

### Внимание!

Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи. Просто придите на почту, возьмите подписной каталог АРЗИ и откройте его на странице 135.  
**Наш подписной индекс: 88767.**

Компания

«Game Land»

ищет торговые  
площади  
в бойких местах  
столицы.

Телефоны:  
**(095) 258-8627**  
**(095) 290-7612**

**ВНИМАНИЕ!**

Открыта  
редакционная  
подписка на  
журнал.

**Подробности на  
странице 140.**

Список демо-версий на WEB-сервере  
«Страны Игр»  
**[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)** к материалам  
текущего номера:

Age of Sail	NCAA Final Four '97
Blood	Power F1
Carmageddon	SCARAB
Interstate '76	Star Command Revolution
Krush, Kill and Destroy	Theme Hospital

# НОВОСТИ



## Выставка E3 в Атланте



Все ближе и ближе мы подходим к основному событию мира компьютерных и видеоигр 1997 года – выставке E3. Все основные компании, работающие в этом бизнесе, будут представлять там свою продукцию, которой они нас собираются поразить в этом году. Мы решили поближе взглянуть на десятку основных участников будущего шоу в Атланте и сравнить всех их по одному критерию: величине их стендов. Именно этот фактор, в основном, и свидетельствует о количестве представленной продукции на выставке и о самих амбициях соответствующих компаний. Все цифры приведены в квадратных футах.

1. Nintendo	44,800
2. Sega	42,644
3. Sony	35,161
4. Microsoft	17,780
5. Acclaim	14,000
6. Electronic Arts	13,580
7. Panasonic	13,348
8. Disney	10,748
9. GT Interactive	10,400
10. Bandai	8,000

Одновременно стала доступна информация о примерном соотношении продаж игр для современных игровых систем (32-64 битных) за последние два года среди 20 основных издательств, работающих в это секторе рынка Северной Америки. К сожалению, подобных данных по персональным компьютерам предоставлено не было.

Издатель	доля рынка в 1995г	1996 г.
1. Nintendo	0%	18.4%
2. Sony	27.4%	16.1%
3. Electronic Arts	9.3%	14.9%
4. Acclaim	5.9%	7.9%
5. Sega	16.8%	7.5%
6. Midway	2.7%	7.3%
7. Namco	9.2%	4.9%
8. Capcom	0%	3.6%
9. Eidos/US Gold	0.4%	2.5%
10. Crystal Dynamics	5.1%	2.1%
11. Konami	1.2%	1.8%
12. Interplay	2.0%	1.8%
13. Mindscape	1.0%	0.9%
14. Playmates	0%	0.9%
15. 3DO	3.5%	0.8%
16. Virgin	0.7%	0.6%
17. LucasArts	0.3%	0.5%
18. Panasonic	2.1%	0.5%

19. Spectrum Holobyte	0.3%	0.5%
20. ASCII	0%	0.4%

Еще одно исследование показало разницу между различными нациями по поводу отношения к компьютерам и игровым приставкам. Ниже приведены для сравнения данные по нескольким странам, которые дают некоторое представление о действительном положении вещей. Первая цифра после названия страны отражает процент семей, которые имеют у себя дома компьютер, а вторая, соответственно, процент семей, у которых в домах можно найти игровые приставки.

США	36	38
Франция	22	26
Германия	30	10
Италия	22	13
Швеция	27	14
Англия	26	18
Гонконг	37	40
Япония	26	46
Сингапур	45	21
Китай	11	46
Индия	4	8
Тайвань	50	52

## Руководитель 7th Level покидает свой пост



George Grayson, бывший босс компании 7th Level, покинул свой пост. Этот издатель, который ранее был знаменит своими обучающими программами для персонального компьютера, решил немного диверсифицировать свою деятельность и постараться захватить определенную долю рынка видеоигр. Новый босс компании, чьи акции за последний год упали в цене более чем в пять раз, должен будет вывести ее из кризиса и выполнить поставленную задачу.

## Apple сокращает персонал

Хотя этот производитель компьютеров никогда не был знаменит своим участием в игровом мире, данная информация заинтересует многих. Более 13400 рабочих мест (примерно 30% от общего числа сотрудников) были сокращены в попытке повысить эффективность работы Apple. Кроме того, данный производитель прекратил дальнейшую разработку многих неперспективных технологий и продуктов, включая серию компьютеров Performa.



## Новости от компании 3DO

Бывший разработчик технологий игровых приставок, а ныне простой независимый издатель, компания 3DO, получила официальную лицензию от Sony на производство игр для PlayStation. Кроме того, были официально объявлены планы компании поддерживать формат Nintendo 64 своими произведениями. Первые игры, которые могут поступить в продажу уже в этом году, будут в основном переводом соответствующих произведений с игровой приставки 3DO, а также не поступившей еще в продажу игровой системы M2.



## Electronic Arts будет издавать игры от Accolade



Крупнейший независимый издатель игровой продукции, компания Electronic Arts объявила о намерении издавать игры другого американского разработчика и бывшего издателя Accolade. Сделка, заключенная на 13 лет, дает EA все права на игры последнего, список которых включает в себя такие популярные серии спортивных игр, как HardBall, Test Drive и Jack Nicklaus. Кроме этого, Electronic Arts получила небольшую долю в капитале этой известной компании.



## Продолжение Mortal Kombat на большом экране

Первого августа 1997 года в кинотеатрах Северной Америки начнется показ продолжения на-



шумевшего фильма по одноименной видеоигре Mortal Kombat. Кинолента Mortal Kombat 2: Annihilation начнется с того момента, на котором закончился первый фильм, когда Liu Kang и его товарищи получили вызов на бой от Shao Kahn.

Как и ожидалось, основой игры будут опять сцены драк и различные спецэффекты, а не интересный с художественной точки зрения сюжет. В фильме снялись: Кристофер Ламберт, Робин Шу, Талиса Сото, Дерон Мак Би, супермодель Ирина Пантаева и Лин Ред Уиллиамс. Режиссер киноленты – Джон Леноетти.



### Nintendo заключает стратегический договор с Electronic Arts

Совсем недавно официальные представители **Electronic Arts** во всеуслышание заявили о своем нежелании поддерживать **N64** своими играми. Но не прошло и нескольких недель, как положение вещей поменялось на противоположное. **Nintendo** с нескрываемой радостью сообщило о подписанном с американским издательством договоре о будущих разработках игр для 64-битной приставки. Ранее подобный договор был заключен только на разработку и распространение эксклюзивной версии **FIFA Soccer**, но теперь в начале 1998 года игроки со всего мира смогут насладиться и 64-битной инкарнацией других спортивных игр этой компании.

### Eidos выпускает дополнительные уровни к Tomb Raider для PC

Этим летом **Eidos** планирует выпустить в продажу дополнительные уровни к своему суперхиту **Tomb Raider**. **Tomb Raider: Unfinished Business**



будет включать в себя два новых сложных уровня, высококачественные картинки и информацию по поводу **Tomb Raider 2**. Данный продукт будет работать только с официальной версией первой игры и будет являться ее логичным продолжением. Его цена для американского рынка находится в районе 20 долларов, что будет приятным подарком всем любителям этой игры. И если с самой игрой пока все в порядке, то вокруг ее создателей поднялся настоящий скандал. Президент **Shiny Entertainment (MDK, Earthworm Jim)** заявил о том, что авторы этой игры в скором времени присоединятся к его компании. На следующий день **Eidos** полностью опроверг эту информацию. По прошествии еще некоторого времени стало известно, что они все-таки покинут **Eidos**, но не присоединятся к **Shiny**. Но пока ничего подобного не случилось, и кажется, что все это было обычной попыткой привлечь к себе внимание прессы, чего они и добились. Осталось только дождаться продолжения этой головокружительной истории.

### Sega и Microsoft, возможно, станут партнерами

К тому моменту, когда этот номер попадет

вам в руки, в мире компьютерных и видеоигр может произойти событие огромной важности. Американская корпорация **Microsoft** и



японский производитель игр **Sega** могут сообщить о совместной разработке

новой игровой приставки. Роль **Microsoft** в этом проекте – предоставить аппарату универсальную операционную систему, которую также можно будет использовать и в игровых автоматах. Американский гигант уже давно выражал свою заинтересованность проникновением на рынок видеоигр, а сотрудничество с одним из лидеров индустрии, **Sega**, могло только помочь обоим. Первые шаги навстречу были приняты двумя компаниями уже давно, но только сегодня они достигли своеобразного пика. Руководитель отделения **Sega** по разработке игр **Yu Suzuki** по разным данным не раз посещал штаб-квартиру **Microsoft**, а тот факт, что **Bill Gates** совместно с **Suzuki** участвовал недавно в открытии крупнейшего в Америке центра развлечений, только подогрел ажиотаж. Сам же аппарат, который может поступить в продажу в Японии уже в конце следующего года, носит кодовое название «**Black Belt**». Его разработкой сегодня занимаются американцы, а не давний партнер **Sega** в подобных проектах, компания **Lockheed Martin**. В основе новой игровой приставки от **Sega**

будет положен некий вариант технологии **3Dfx Voodoo graphics**. Центральный процессор еще неизвестен, но ожидается, что это будет один из вариантов **Power PC**. Система будет снабжена 16 МБ общей оперативной памяти и от 2 до 8 МБ памяти для хранения текстур. Ожидается, что конкретные детали проекта будут объявлены 3 или 4 апреля 1997 года. То, что **Sega** объявляет о новой приставке, не является таким уж событием. **Sega Saturn** (как и **Sony PlayStation**) уже в следующем году от-

празднует свою четырехлетнюю годовщину, после которой выпуск нового аппарата становится насущной необходимостью. Но участие в этом проекте **Microsoft** пока вызывает некоторый скептицизм, поэтому будем ждать официального подтверждения информации, чтобы делать дальнейшие выводы.

### Blizzard Entertainment анонсирует Warcraft Adventures: Lord Of The Clans

Компания **Blizzard Entertainment** анонсировала свою новую приключенческую игру, действие которой

будет происходить во вселенной **Warcraft**. Ее сюжет является логичным про-



WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

должением **Warcraft II: Beyond**

the Dark Portal, одной из лучших стратегических игр нашего времени. Игрокам придется на время стать орком по имени **Thrall**, которому будет суждено вырваться из людского плена и возглавить свой народ в борьбе за победу Орды. По заявлениям компании, события игры будут происходить в более чем 60 различных местах семи регионов Азерота. Игровой процесс будет основан на разрешении головоломок, а в самой истории будут участвовать более 70 героев из предыдущих игр этой серии. Игра, которая была разработана для **Windows 95**, должна будет поступить в продажу к концу 1997 года.



SONY PLAYSTATION  
SEGA SATURN  
PANASONIC 3DO  
PC CD-ROM  
NINTENDO 64

SEGA MEGA DRIVE  
SUPER NINTENDO  
GAME BOY  
GAME GEAR

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ ЕЖЕНЕДЕЛЬНО

Бука®

Магазин "АУДИО-ВИДЕО", Рязанский пр-т, д.46, корп.3, ст. м. "Рязанский проспект", Торгово-пешеходный комплекс, ежедневно, тел. 379-68-27.



# РУССКАЯ ВОЛНА

Компании **Auric Vision**, **Maddox Games** и **Русский Щит** достигли соглашения по совместному продвижению на рынок стереоскопического устройства **3D Stereo Set™**, превосходящего по своим параметрам практически все мировые аналоги. Эта система позволяет получить исключительно великолепное качество стерео изображения без мер-



цания на экране простого монитора, используя как свои собственные драйверы, так и режим эмуляции стерео очков **SimulEyes™ VR** или **3D-MAX**. Игры **MADSPACE** и **Z.A.R.**, а также и будущие трехмерные проекты **AURIC VISION** и **MADDOX GAMES** будут поддерживать **3D Stereo Set™** наилучшим образом.

Серийные **3D Stereo Set™** будут демонстрироваться как минимум на двух стендах компаний на ближайшем **COMTEK'97**.



«Воображение, не подкрепленное знанием, приведет вас не далее, чем на задворки примитивного искусства...» (Владимир Набоков, интервью американскому изданию *Playboy* в январе 1964 года).

Вооруженная вышеприведенной цитатой, команда дизайнеров из **Snowball** в течение целого месяца оса-

ждала Исторический Музей в поисках «пищи для размышлений». Продюсер студии, обеспокоенный таким темпом работы, в конце концов, сжался над ними после того, как не смог отличить их от самих экспонатов Музея, и разрешил по выходным оставаться дома – чтобы они успели дочитать 22 книги по истории России, выбранные заботливыми консультантами.

Художники погрузились в глубины **Character Studio** и создали несколько прототипов нечисти, которые были сочтены вполне убедительными, напугав в срендеренном виде дочку г-на Морозова, штатного композитора студии.

Продюсер же оттянулся, введя помимо обязательных еженедельных отчетов упрощенные формы для ежедневного отслеживания достигнутых проблем. Поскольку большинство работающих в студии представителей нового поколения не пьет за рулем и поддерживает всеобщий recycling, для экономии бумаги внутри студии пришлось поставить офисную email систему. Так что, в **Snowball** теперь больше не услышишь истошных воплей «Александр-тебя-черти-носят-поди-сюда-кому-говорят-быстро, да?!!!». Вместо этого по студии ежедневно курсирует по десять мегабайт внутренней электронной почты.

Также, с 20-го апреля официально заработал web-сервер, находящийся по адресу, завершив таким образом все внутростудийные разногласия по поводу того, кому же быть web-master'ом. «В едином порыве» – вовсе не название очередного продолжения серии «Противостояния», а способ, которым этот сайт создавался! Его «мамой» выступило обязательное четырехчасовое присутствие в офисе по выходным дням, в то время как «папой» стало волевое решение продюсера о запрете сетевых игр до четырнадцатого апреля включительно. (Несмотря на жесткую конкуренцию среди разработчиков, студия всегда готова поделиться подобным опытом).

*«Imagination without knowledge leads no farther than the back yard of primitive art, the child's scrawl on the fence, and the crank's message in the market place.»*

*Vladimir Nabokov, January, 1964*



Студия «**СОЮЗ**» зарекомендовала себя, как крупнейший распространитель музыкальной информации (кассеты, диски...) – своеобразный музпросвет. И, неудивительно, что недавно открывшееся игровое отделение (**Союз Интерактив Энтертейнмент**) предлагает множество продуктов на музыкальную тему. Среди них два новых продукта.



## Virtual DJ/Виртуальный Диджэй

Вы никогда не хотели попробовать себя в качестве профессионального **DJ**?

Если да, то **Virtual DJ** – это то, что вам нужно. В вашем распоряжении множество разнообразных «сэмплов» и «лупов», а также все необходимые инструменты для создания своих собственных mix'ов. В конечной версии можно будет создавать и записывать вариации своих любимых мелодий в стиле **Trip-Hop, Jungle, HardCore, Break-Beat, Trance, Rap** или **House**. Над «сэмплами» поработали **DJ**'и **LADJACK** и **DAD.D**.



## Энциклопедия музыкальных инструментов

Первая российская энциклопедия



музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информацию более, чем о 100 основных инструментах. Представляет подборку об истории их появления, сведения о наиболее ярких исполнителях. При желании можно прослушать, как звучат эти инструменты как в mono так и в stereo.

# Dendy

## Новый проект компании Dendy

Компания «Денди» в настоящее время продвигает новый проект «Бонза».

**Бонза** – новая игра для тех, кто хочет не только развлечься, но и испытать удачу и почувствовать настоящий азарт.

Видеоигра **Bonza** похожа на обычные игровые автоматы: на трех барабанах выпадают случайные комбинации символов; и если выпавшая комбинация имеется в таблице выигрышей – вы выиграли. Игровой картридж Bonza подходит ко всем 8-битным видеоиграм Dendy и совместимым с ними.



Упадет на 20% и цена на некоторые аксессуары.

Во-вторых, ассортиментом. Сейчас для этой консоли существует около 40 наименований игр и в дальнейшем их количество будет стабильно увеличиваться.

Кроме того, **Sony** объявила о намерении серьезно заняться борьбой с пиратством. Уже к лету будут предприняты шаги, после чего продавать пиратские диски будет просто невыгодно.



Мультимедийное издательство «Акелла» завершает разработку второй части «Энциклопедии вооружений» – «Стрелковое оружие» (пер-

вая часть – «Самолеты. Корабли. Танки») вышла в конце декабря прошлого года). Данная энциклопедия содержит великолепно оформленный, обширный материал собранный авторами статей-преподавателями Военной академии им. М. В. Фрунзе, который отражает историю развития стрелкового оружия – от фитильных ружей до новейших разработок, используемые принципы автоматизации, характеристики, интересные сведения о конструкторах (Маузер, Бердан, Калашников и др.). Вся информация изложена в популярной форме и будет содержать более 500 статей, а также фотографии и видеосюжеты. Срок выхода – апрель 1997г. Следует отметить, что это первое в России отражение данной темы. На это же время планируется завершение проектов: «Боевые искусства Востока»; «Динозавры и другие доисторические ящеры» (совместно с SBG magazine), «История пиратства. От средних веков до нашего времени»; «Домашние животные. Собаки» – продолжающие серьезную программу по разработке мультимедийных энциклопедий на русском языке, начатую издательством в прошлом году. Также «Акелла» подписала контракт с французской фирмой **UbiSoft** на предмет выпуска локализованной версии многообещающей гонки **POD**.



Но **Bonza** – первая и единственная в мире видеоигра, в которую можно играть не только на «просто очки», но и на реальные деньги. Вы сами можете делать ставки и выбирать стратегию выигрыша!

Расчетные карты с очками («жетонами») для игры продаются в магазинах видеоигр, а выигрыш по карте вы получаете наличными деньгами в любом пункте **Bonza**.

Если вы наберете 10000 очков или больше, то вместо обычного выигрыша вы получите суперприз – до 150000000 (сто пятьдесят миллионов) рублей.

## Sony Corporation в России



По словам российского отделения **Sony Corporation**, на сегодняшний день **Sony PlayStation** занимает 60 % российского рынка 32-битных приставок и в ближайших планах компании значительно ее увеличить. Достигаться это будет несколькими путями.

Во-первых, снижением цен. Приставка подешевеет примерно на 30%.

В начале апреля 1997 года, российское представительство корпорации **Intel** организовало очередной рабочий семинар, посвященный процессору **Intel Pentium** с технологией **MMX**. На



семинаре присутствовали основные российские разработчики программных продуктов, а также представители крупнейших розничных и оптовых торговцев компьютерами и ПО в России. Из компаний, специализирующихся на разработке и из-



дательстве игровой продукции, на семинаре присутствовали такие известные российские команды, как «Никита», «Бука», «Maddox Games» и др. Каждая из них представляла свою продукцию, специально предназначенную для PC, оснащенных процессором **Intel Pentium MMX**. «Бука» показала свою игру «Дорожные войны», «Maddox Games» представил «Z.A.R.», а «Никита» анонсировала игру «СОН». Таким образом, российское представительство **Intel** еще раз показала свое серьезное отношение к нашему игровому рынку, а российские разработчики свою поддержку новых технологий.



# ИГРОВОЙ РЫНОК: СКОРЕЕ ЖИВ ...

## МНЕНИЯ ВЕДУЩИХ ТОРГОВЦЕВ МОСКВЫ

### Общие вопросы

1. Что изменилось в лучшую сторону на российском рынке компьютерных и видеоигр за прошедший 1996 год?
2. Какие тенденции наметились в последнее время в развитии российского рынка игр?
3. В чем вы видите основные сходства и отличия российского и европейского/американского рынка компьютерных и видеоигр?
4. Каково было примерное соотношение продаж компьютерных и видеоигр в 1996 году? Какая наметилась тенденция?
5. Каков ваш прогноз по поводу соотношения продаж между основными игровыми системами и мультимедийными компьютерами в 1997 году и почему?
6. Что на российском и мировом рынке игр в прошедшем году вас особенно поразило, а что принесло разочарование?
7. Оказала ли какой-либо эффект на ваш бизнес развернутая в последнее время в России борьба с пиратством?
8. Что бы вы сами предприняли в борьбе против пиратов?
9. Что бы вы хотели изменить на российском рынке игровой продукции помимо искоренения пиратства?
10. Какой жанр игр был самым популярным в 1996 году и какой может стать особенно популярным в 1997?
11. Что, по вашему мнению, оказывает наибольший эффект на популярность той или иной игры среди покупателей?
12. Какова, по-вашему, должна быть роль игровой прессы в современных условиях российского рынка электронных развлечений?
13. Что бы вы хотели изменить в работе российских журналистов, освещающих игровой рынок?
14. Удовлетворены ли вы сегодня работой российских разработчиков и издателей игровой продукции? Кого вы могли бы отметить?
15. Что бы вы могли посоветовать российским разработчикам игр?
16. Работу какого западного издательства вы могли бы отметить и почему?
17. Как скоро наступит тот момент, когда в продаже будут находиться только полностью локализованные зарубежные игры и что этому мешает произойти сегодня?
18. Как вы могли бы оценить работу своих фирм за прошедший год, и деятельность какой российской компании вы могли бы особо отметить и почему?
19. Что вы можете сказать по поводу стремительного сокращения продолжительности жизни игрового «железа» в последние годы?
20. Какой из новых технологий, из тех которые уже доступны или могут поступить в продажу в 1997 году, вы готовы отдать свое предпочтение и почему?



Дмитрий ЗАХАРОВ, отдел разработок компьютерных игр

**Помогали: Эва РУХИНА, Константин МИРОНОВИЧ, Сергей ПЕЧЕНКИН, Александр МИХАЙЛОВ**

1. 1996 год был годом прорыва на игровой рынок русскоязычных игровых программ. На рынке видеоигр произошло вытеснение 8- и 16-битных систем и их замещение на 32-разрядные системы.

В сознании производителей и дистрибьюторов software произошел перелом: даже те, кто принципиально никогда не рекламировал свои продукты, пришли к выводу, что это необходимо.

Начали применять закон об охране авторских прав.

2. Растет интерес зарубежных издателей к российскому рынку, некоторые из них готовы самостоятельно или с помощью российских партнеров осуществлять локализацию своих продуктов. В 1997 году, вероятно, все больше продуктов будет полностью переводиться на русский язык официально, а пиратские кустарные переводы исчезнут, так как владельцы прав, безусловно, будут их защищать. Происходит приток финансовых инвестиций в разработку и маркетинг компьютерных игр в России.

3. Рынок игр – это рынок хитов. Такие игры, как **Red Alert**

или **Phantasmagoria**, отлично продаются как в Европе, так и в России. Но в России игровой рынок не является массовым, в первую очередь, из-за низкой покупательной способности населения, во вторую, из-за отсутствия глобальных дистрибьюторских сетей.

Кроме того, у нас пока меньше уважения к чужой собственности, труду.

4. Применительно к нашей компании, отношение продаж игр для PC и видеоигр 1 : 2, при этом объем продаж видеоигр в денежном выражении постоянен, а объемы продаж игр для PC увеличиваются.

5. Будет расти объем продаж PC CD-ROM. Развязанная **Nintendo** ценовая война, скорее всего, внесет сумятицу в ряды разработчиков для этих платформ, и как следствие, многие из них потянутся на стабильную PC. Эта тенденция, особенно в последнее время, явно прослеживается даже у акул приставочного бизнеса. Соотношение продаж между основными игровыми системами (не учитывая рынок 8- и 16-битных консолей) и мультимедийными компьютерами составляет 1 : 4.

6. В России: агрессивная маркетинговая компания NMG. И свыше 10,000 проданных экземпляров **«Русской Рулетки»** компанией **«Бука»**.

В мире: массовый уход знаменитых дизайнеров игр из больших компаний и организация новых маленьких творческих студий. Отход от фабричного производства игр и возвращение к романтике начала 90-х, но на новом профессиональном уровне.

Безусловно, радуют выходы на большую арену российских разработчиков.

7. Мы надеемся почувствовать результаты борьбы с пиратством после того, как эта борьба примет более осязаемые формы.

8. Образован Альянс фирм-дистрибьюторов лицензионных программных продуктов, который будет заниматься вопросами пиратства.

9. Если проблема пиратства будет успешно решена, то рынок оригинальных продуктов станет более емким, и все пози-

тивные изменения настанут: возрастет количество новых игр, они выйдут на более высокий качественный уровень.

**10.** Наиболее популярные в 1996 году жанры: стратегия, 3D-action и симуляторы. 1997 год станет годом On-line игр, хочется надеяться, что и в России тоже.

**11.** Качество самой игры, ее играбельность, оформление коробки, рекламная компания, обзоры в игровых журналах, игровых конференциях и на страницах Internet, самые неправдоподобные слухи и сплетни...

**12.** Мы считаем, что пресса должна ориентироваться на рынок лицензионных продуктов, своевременно освещать все новинки и наиболее интересные события в игровой индустрии, а также публиковать хотя бы небольшое количество аналитических статей.

**13.** «Больше журналов, хороших и разных!»

А если серьезно, то:

- объединить усилия и провести хорошее, глубокое исследование российского рынка (серьезно этим до сих пор никто не занимался, и поэтому многие компании оперируют некими виртуальными цифрами и субъективными оценками);

- объявить многочисленные конкурсы с целью вовлечения в общение, обмен мнениями «самых широких игровых слоев нашего населения»;

- побольше публиковать письма читателей...

**14.** В данный момент российский игровой рынок находится в стадии развития и становления, поэтому оценивать его еще рано.

В России есть и талантливые разработчики, имеющие за плечами практический опыт работы и коммерческие продукты, – к сожалению, таких компаний и групп гораздо меньше, чем хотелось бы... Есть и перспективные группы, только-только решившие заняться этим делом. Есть среди российских разработчиков и явные халтурщики...

А вообще-то, в текущей сложной ситуации хотелось бы отметить и похвалить всех, кто хоть что-то делает в этой области.

**15.** Верить в себя. Относиться к этому не как к хобби, а как к серьезной профессии. Пытаться достичь максимального, ставить себе планку не на уровне хитов позапрошлого года, а намного выше. Тяжело работать и доводить проекты до конца.

**16.** Все компании, которые проявляют интерес к нашему игровому рынку и учитывают его особенности: **Sony, Interplay, Sierra.**

**17.** Уже скоро. В этом году ряд игр уже частично или полностью локализованы, другие новые (!) находятся на стадии локализации. Большинство официально издаваемых в России в 98 году игр будут полностью локализованы.

В основном, мешает отсутствие заинтересованности зарубежных компаний в российском рынке, низкие объемы продаж, пиратство. Хотя и здесь уже наблюдаются радужные обнадеживающие перспективы.

**18.** В 1996 году «Бука» стала ведущим поставщиком лицензионных видеоигр в России. Кроме того, мы успешно вышли на рынок издательства с нашим первым проектом «Русская Рулетка». Хотелось бы выделить компанию «Game Land», как наиболее профессионального ретейлера. Также очень нравится работа фирмы «Soft Club». Из наиболее сильных дистрибьюторов хочется отметить работу фирмы **1C.**

**19.** Стремительно растет производительность, быстро падают цены на «железо», появляются «мощные» инструментальные программные средства и, возможно, поэтому снижается уровень начальных требований, предъявляемых к программным продуктам на стадии разработки и отладки (за счет этого, как правило, уменьшается бюджет и срок разра-

ботки). Это становится все более выгодным и для производителей «железа» и «софта».

**20.** Из новых технологий можно отметить все мультимедийные форматы: **PC, Sony PlayStation, Sega Saturn** и ожидаемые **DVD и M2.**



Лев СПАНАКИ, менеджер отдела CD-ROM

**1.** Увеличить продажи лицензионных игр;  
– возросла конкуренция (особенно среди зарубежных игр во всех жанрах и направлениях);

- наблюдалось некоторое снижение цен на западные продукты и повышение на российские;

**2.** Увеличение доли отечественных разработок в общем количестве продуктов;

- рост пользователей легальных копий;
- технологическое отставание российских разработок от лучших западных аналогов;

- улучшилось информационное обеспечение рынка (пресса, реклама, Internet)

**3.** Процент пиратства;  
– емкость российского легального рынка значительно уступает американскому;

- жанровые предпочтения пользователей (в России значительно хуже продаются игры жанра **Quest** и **RPG**, чем в Америке);

- структура каналов сбыта (в России в данный момент практически отсутствует on-line продажи и продажи через Internet)

**4.** Не могу ничего сказать, так как мы не занимаемся видеоиграми.

**5.** Не могу ничего сказать, так как мы не занимаемся видеоиграми.

**6.** На российском рынке – безусловный успех компании **Дока**, а на мировом – появление множества новых компаний-разработчиков игр.

**7.** Безусловно, да и очень положительно.

**8.** Мы уже проводим ряд мероприятий в этом направлении.

**9.** Добиться большей цивилизованности рынка дистрибуции.

**10.** Real-time стратегии в 1996 году, а в этом году все зависит от того, какие продукты будут полностью локализованы для нашего рынка.

**11.** Жанр, наличие локализации, цена, реклама.

**12.** Объективное и оперативное освещение игр.

**13.** Хотелось бы большей объективности.

**14.** Да, если соизмерять качество разработок с развитостью рынка. В настоящий момент ожидать от наших разработчиков мировых супер-хитов пока преждевременно.

**15.** ...

**16.** **EA, Virgin, Sierra**, которые начали серьезно относить-



ся к российскому игровому рынку.

**17.** Этот момент никогда не наступит, потому что все локализовать невозможно. Количество же таких игр зависит от развития легального рынка, а реально – от покупательской способности населения.

**18.** Я не хотел бы оценивать успехи собственной компании, а что касается других, то невозможно не отметить успех **NMG, Коминфо** и **Дока** в области разработки, издания и продвижения на рынок своих продуктов.

**19.** Это естественный процесс, присущий всему компьютерному бизнесу, и я не вижу в этом ничего удивительного.

**20.** Технологии цифрового распознавания речи, живого видео, **MMX, Direct-X** и **Direct-3D**, потому что эти технологии сглаживают различия между восприятием реального мира и мира, создаваемого компьютером.



Андрей НИКИФОРОВ,  
главный менеджер

**1.** Появление качественных российских игр для **PC**, усиление конкуренции среди продавцов игр по всем направлениям.

**2.** Диверсификация среди продавцов игр по различным форматам, абсолютное увеличение продаж оригинального софта, появление игр практически одновременно с их выходом в др. странах.

**3.** Основное сходство – ассортимент, различий много, основное: Российский рынок оригинальных игр – это рынок крупных городов, а не страны в целом. Вследствие этого – намного меньший объем рынка. Несоизмеримая разница покупательской способности людей.

**4.** Устойчивая тенденция увеличения продаж **PC** софта, но, тем не менее, недостаточно большой объем продаж по сравнению с продажами видеоигр.

**5.** Игровых систем будет продано намного больше вследствие глобального понижения цен; мультимедийные компьютеры по-прежнему слишком дороги для широких масс.

**6.** ...

**7.** Практически нет.

**8.** В настоящее время борьба с пиратами ведется практически только в Москве и С.-Петербурге, для успешного решения этой проблемы необходимы усилия во всех регионах страны. Необходим постоянный контроль за продажами: если невозможно будет продавать неоригинальные продукты – их не будут покупать. Рейды УЭП на рынках в Москве – дело хорошее, но этого недостаточно. Я считаю, здесь необходимо пристальное внимание к каждому месту торговли со стороны государства, как это происходит с сигаретами и спиртными напитками.

**9.** ...

**10.** Был – «**Shoot am up**», будет – «**Quest**».

**11.** Предварительная реклама и описания игр; качество и завершенность самой игры.

**12.** Пресса должна быть беспристрастным рассказчиком положительных и отрицательных сторон форматов и игр.

**13.** Меньше скрытой рекламы, присутствия своего мнения при описании игр.

**14.** **New Media Generation, Бука.**

**15.** Большей законченности продуктам (внезапное зависание и т.п.)

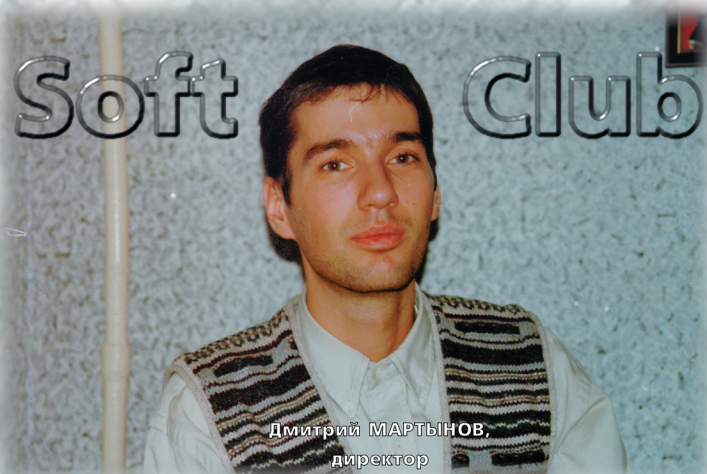
**16.** ...

**17.** В ближайшие годы – вряд ли. Причины: главная – низкая покупательная способность населения, пиратство (см. 8).

**18.** Удовлетворительно. **Кирилл и Мефодий** – выпуск довольно большого количества оригинальных, качественных продуктов.

**19.** И положительные, и отрицательные стороны : 1) постоянное снижение цен на «железо» более высокого класса; 2) некоторая нервозность у покупателей – не успели привыкнуть к одному формату, как необходимо приобретать другой, т.к. нет новых игр, нет ассортимента вообще – все боятся не продать (как сейчас с **3DO**), по **PC** новые игры требуют все более мощных машин.

**20.** **Nintendo 64.**



Дмитрий МАРТЫНОВ,  
директор

**1.** Прежде всего, рынок значительно вырос. Появился спрос на лицензионные игры в регионах. Вышло несколько достойных продуктов российских разработчиков.

**2.** Основной наметившейся тенденцией я бы назвал «русификацию» рынка компьютерных игр. Игры российских разработчиков, даже иногда весьма сильно уступая по качеству западным продуктам, тем не менее продаются в заметно больших количествах. Отсюда и огромное количество проектов по разработке отечественных и по локализации западных игр. По моим представлениям, до конца года следует ожидать более 40 новых игр полностью на русском языке.

**3.** Основным отличием я бы назвал несоизмеримый уровень пиратства. Главным сходством считаю все большую массовость игрового компьютерного рынка.

**4.** Затрудняюсь ответить, так как видеоиграми не занимаюсь.

**5.** См. п. 4.

**6.** Поражительным является прогресс в области технологий создания игр. Лучшие игры 1996 года на голову превосходили лучшие игры 1995 года по графике, объему и качеству видеoinформации, по приближенности к реальному миру. Хотя, конечно, и аппаратная база за год значительно изменилась. К разочарованиям года я бы отнес выход большого количества весьма средних, похожих друг на друга и не несущих ничего нового игр.

**7.** В конце 1996 года в ожидании нового Уголовного Ко-



декса уровень пиратства как будто бы несколько снизился. Но уже в начале этого года стало ясно – бояться пиратам особенно нечего, ведь правоохранительные органы этим практически не занимаются. Почти нет случаев наказания продавцов пиратской продукции. Не припомню также ни одного случая наказания производителей такой продукции. Так что, пока развернутая кампания по борьбе с компьютерным пиратством не принесла результатов.

8. Я думаю, производителям и продавцам легальной продукции стоит создать некую некоммерческую структуру, которая бы отстаивала их интересы на рынке. Законодательная база для деятельности такой структуры теперь есть.

9. Хотелось бы добиться большего взаимопонимания между всеми участниками рынка компьютерных игр.

10. Стратегия реального времени. Думаю, этот жанр останется наиболее популярным и в этом году.

11. Жанр игры, имя разработчика, возможность играть по сети и через Internet.

12. Основная роль игровой прессы – помогать потенциальному пользователю ориентироваться в мире компьютерных игр.

13. Хотелось бы, чтобы журналисты были поточнее. Сейчас в игровой прессе очень много неточной или даже недостоверной информации, часто на уровне слухов. Это иногда приводит к ситуации, когда пользователи обрывают телефоны, требуя игру, которая реально намечена к выходу лишь через несколько месяцев. Еще хотелось бы, чтобы авторы рецензий на игры уделяли больше внимания собственно игре, а не упражнению в остроумии. Определенная доля юмора, конечно, не помешает, тем более в игровом издании, но хочется все же поиметь и некоторое представление об игре.

14. Я удовлетворен уже тем, что групп разработчиков достаточно много. Несмотря на большие сложности и ограниченность в средствах, они все же умудряются выпускать достойные продукты.

15. Хотелось бы, чтобы они более грамотно подходили к вопросу распространения своей продукции. Известны случаи, когда разработчики, пытаясь взять распространение в свои руки, затрачивали на это непомерно большие усилия в ущерб собственно разработческой деятельности и подрывали существующую, худо-бедно сложившуюся структуру рынка. Пусть разработчики создают игры, а дистрибьюторы продают.

16. **Sierra On-Line.** Я думаю, что у этой компании самый сбалансированный ассортимент и достаточно высокий средний уровень игры.

17. Такой момент наступит, когда локализованные русские версии игр будут разрабатываться параллельно с английскими, а это возможно лишь при достижении российским рынком размеров хотя бы французского.

18. Работой своей компании за прошедший год я вполне удовлетворен. Очень сильно расширилась дилерская сеть, вырос ассортимент западных игр, поставляемых нами непосредственно от издателей. Реализовано несколько удачных проектов по выпуску частично локализованных игр. Начаты работы по полной локализации ряда игр. Что касается других российских компаний, то я думаю, что прошедший год был успешным для многих из них. Так, хочется отметить несомненный успех «Буки» по раскрутке «Русской рулетки»; «Дока» порадовала выпуском сразу трех бестселлеров; «Коминфо» удалось выпустить целый ряд достаточно равноценных продуктов; **GameLand** еще больше подтвердил реноме самого силь-

ного розничного продавца в области компьютерных и видеоигр.

19. Не согласен, что стандартная конфигурация PC, необходимая для нормальной работы большинства игр будет меняться очень быстро. На мой взгляд, конфигурация Pentium 133 – 1 MB Video SVGA – 4xCD-ROM продержится в качестве приемлемого стандарта достаточно долго.

20. В области PC сейчас все многого ждут от технологии **MMX**. Судя по тому, как **Intel** продвигает эту технологию во всем мире, и особенно стимулирует разработчиков, это действительно станет новым стандартом года.



Алена СКВОРЦОВА, менеджер по продажам

1. Появилось несколько неплохих игровых продуктов российского производства, западные игрушки стали появляться с меньшим запаздыванием, а иногда и вовсе без задержек, впервые крупный производитель игровых приставок – компания **Сони** – начал сам продвигать свою игровую платформу. Конечно же, нельзя забыть про всплеск и быстрый спад продаж игровой машины **3DO**, окончательную смерть 16-ти битных, и, конечно, 8-ми битных.

2. Локализация игр, увеличение количества игр местного производства. Увеличение доли легальной продукции в связи с усилением борьбы с пиратством.

3. Сходство с Европейским рынком, пожалуй, ограничивается PAL-платформой. В остальном, мы разные. Продажи на душу населения у них больше, товары других рынков не присутствуют. Игра в США и Европе живет намного дольше – до года, у нас же – 1-2 месяца.

4. Безусловно, рост доли компьютерных игр. Количество **PC** в России достигло примерно пяти миллионов штук, из них, по меньшей мере, полмиллиона – домашние (с этим количеством могут сравниться лишь 8-ми битные приставки, смерть которых произошла еще год назад). А таких мощнейших платформ, как **SONY PlayStation**, **Sega Saturn**, **Nintendo 64**, продано в России лишь около 20 000 вместе взятых. Хотя, если использовать компьютер только для игр, покупка мультимедийной приставки представляется намного более выгодной.

В этом году, как мне кажется, должен произойти рост количества приставок, но и легальных PC-игрушек должно продаваться больше, чем раньше.

5. Продажи новых устройств, предназначенных для игр, я думаю, будут или равны, или чуть выигрышны в пользу приставок.



6. На Российском – принятие уголовной ответственности за воровство интеллектуальной собственности. На мировом – дикий дефицит машин **SONY PS** и **Nintendo 64**, плохие продажи **Sega Saturn**, несмотря на отличное качество этой системы, а также политика этих фирм по снижению цен на приставки. Разочаровало на Российском – слишком маленький рост рынка, россияне очень мало интересуются играми по сравнению с любой более-менее приличной страной. На мировом – неспособность производителей приставок наладить необходимое рынку производство приставок.

7. Да, оказалась, продажи росли.

8. Выиграли иск, который закончился уголовным делом и конфискацией на несколько сотен тысяч долларов. Это было использование нашей торговой марки.

9. Сделать доступным новые игры для региональных жителей. К сожалению, это зависит от работы почты, банков, развитости коммуникаций.

10. 1996 – год **Real-Time Strategy**. В 1997 году этот жанр опять будет самым популярным, только теперь игры будут со значительно улучшенной графикой и под **MMX**.

11. Информация до выхода игры, учет национальных особенностей, свежие идеи.

12. Она должна быть только информативной, поменьше бы личного мнения авторов.

13. Побольше объективности и чувства реальности. Чтобы лучшей игрой года не могла стать продукция типа ползающих кротов уровня 8-ми битной **Nintendo** начала 80-х.

14. Да, для новой страны происходит довольно много событий. Отметить можно проект **БУКИ** с игрой «**Русская Рулетка**», впервые было сделано все по нормальным правилам, а также успех **ДОКИ** с игрой «**Противостояние**».

15. Не изобретать велосипед, надеясь на «авось». Рекламировать свою продукцию, информировать прессу, делать рекламные материалы и нормальную упаковку, а также не переоценивать собственные успехи.

16. Пожалуй, **Eidos** со своими **Tomb Raider** и **Power F1**.

17. Мешает низкий уровень мышления наших государственных чинов. Они не понимают, что защищая интеллектуальную собственность (да и остальную тоже), создают предпосылки для производства. А если игру нелегально копируют, то смысла трудиться часто нет. Думаю, момент наступит нескоро – лет этак через пять, при всех благоприятных обстоятельствах. Повторяю, это зависит только от власти. Кстати, наша компания активно сотрудничает с органами по борьбе с экономическими преступлениями, помогая осознать, что при сегодняшней ситуации теряют честные торговцы и производители, государство, а выигрывают лишь подпольные торговцы.

18. Мы неплохо поработали в 1996, расширив число своих магазинов. Заработал web-сервер.

Вовремя избавились от **3DO** и первыми в России начали торговать супер машиной **NINTENDO 64**. Из других компаний... пожалуй, поразили темпами роста ребята из **Softclub**, за полгода они стали основными поставщиками PC-игр на местный рынок.

19. Падает в цене и падает – прекрасно. Качество переходит в количество. Если это происходит быстро – прекрасно. По-моему, все только выигрывают от этой безумной гонки.

20. Конечно, **MMX** от **INTEL**. Это действительно выигрышная технология, да еще и дешевая. К тому же, **INTEL** заранее проинформировал разработчиков, и уже сейчас полно игр, поддерживающих **MMX**.

1. Изменения в лучшую сторону в 1996 г. не замечены.

2. Практически прекратил свое существование рынок 8-битных приставок в крупных городах России. Практически не осталось лицензионной продукции по 16-ти битным моделям. Практически нет фирменной **SEGA MD II**, не говоря уже о картриджах к ней. Почти полностью умер рынок **3DO**. В настоящее время имеют будущее только 3 модели приставок: **Sega Saturn**, **Sony PlayStation**, **Nintendo 64**.

3. Появление новых игр происходит одновременно с Западом.

Различия: 90 % рынка в России занято пиратами.

4. 80% – видеоигры

20% – компьютерные игры

5. Думаю, что в 1998 году соотношение продаж между 32-битными приставками и мультимедийными компьютерами будет примерно равное.

6. Поразило: создание российскими производителями достойных мультимедийных продуктов и игр.

Разочаровало: мало было революционных игр или игр с какими-либо принципиально новыми решениями.

7. Пока никакой борьбы с пиратством не вижу.

8. ...

9. ...

10. Стратегии.

11. Привлекательность игры, ее качество и рекламная поддержка.

12. Предоставление объективной информации об игровом железе и софте. Освещение хода борьбы с пиратством. Больше информировать читателей о появлении новых игр.

13. Более объективно писать об играх и игровом железе. Если какая-то игра не нравится журналисту, это не значит, что она плохая. Журналист должен знать, о чем он пишет, разбираться в этом, а не переписывать это с чьих-то слов.

14. И да, и нет. Появилось много интересного, но все-таки общий уровень продукции не дотягивает до западного уровня. Среди российских разработчиков хотел бы выделить компании «**NMG**» и «**KuM**» за разработку различных энциклопедий и интерактивных мультфильмов для детей.

15. Хотел бы отметить фирму **GT Interactive**. Выпущенные ими игры очень высокого уровня и качества.

16. Думаю, этот момент наступит нескоро. Главная причина этого – пиратство. Никто не будет выкладывать деньги, зная, что через 2 дня после выхода игры, она будет продаваться везде на пиратских копиях в 10 раз дешевле оригинала.

17. Работу своей компании за прошедший год хочу отметить положительно. Были подписаны дистрибьюторские договоры с **Sega Europe**, **Sony СНГ**, **GoldStar**, **GT Interactive**, **Acclaim Entertainment**, **Interplay Productions**, **Activision**, **Eidos**, **Gremlin** и т. д.

18. ...

19. **Sega Saturn**. Приставка с очень большими возможностями. На мой взгляд, с большими, чем **Sony PSX** и **Nintendo 64**. Это и возможность просмотра видеофильмов, и выход в Internet, и игры, которые выпускает сама компания Sega и которых нет на других консолях.



Сергей СКВОРЦОВ,  
главный менеджер



Сергей КЛИМОВ

# ИДЕЯ И КТО ЗА НЕЙ СТОИТ

Если вы помните, когда в прошлый раз мы говорили с издателями о создании игр, мы подразумевали прежде всего запечатанную коробку, положенную на полку магазина. Нас интересовало не столько «рождение» игры, сколько ее жизнь после того, как издательство уже твердо решило финансировать какой-либо конкретный проект.

Рассказывая о том, как проекты игр впервые появляются в издательстве, и **Крис МЕЙТ** из **empire Interactive**, и **Марк ШЕНДЕР** из **ionos** были едины в одном: как правило, их приносят разработчики. А если мы говорим о компании, которая не только издает игры, но и сама их разрабатывает, то большая часть проектов, конечно, появляется «изнутри» (или, как говорят разработчики, **in-house**). И главными их «родителями» являются дизайнеры.

В этот раз мы решили узнать их точку зрения о процессе создания нового проекта, возникновения идеи и характера их взаи-

моотношений с издателями, которых они называют «money guys» — «денежными парнями». В попытках прояснить суть вопроса мы поговорили с двумя молодыми, но уже известными командами — **Bungie Software** (читайте в этом же номере рассказ про их последний проект, **Myth**) и **Anark** (известными за свою первую, очень необычную, но уже широко известную игру **Galapagos**). Однако их мнения были довольно противоречивыми и слишком привязанными к конкретным проектам. Нас же интересовала прежде всего «суть вещей», а потому, решив отложить их «показания» до следующих номеров, мы обратились к настоящей «старой гвардии» — многоопытному и талантливому дизайнеру из **Interactive Magic** **Арнольду ХЕНДРИКУ (Arnold Hendrick)**, создающему игры в течение уже двадцати девяти лет.

## Арнольд

**Арнольд** начал профессиональ-

но заниматься играми во времена, когда многих из нас еще не было на этом свете. Его первая игра была опубликована в **1968** году и была она, конечно, не компьютерной, а представляла собой правила для сухопутных и морских военных миниатюр времен второй мировой войны. В течение следующих четырнадцати лет, до **1982** года, **Арнольд** продолжал работать над различными военными настольными играми (**board wargames**), военными миниатюрами и ролевыми играми, среди которых затесалось и несколько научно-фантастических. А с **1982** года и по сей день **Арнольд** создает компьютерные игры, включая многие известные вам проекты от **MicroProse** и большинство от **Interactive Magic**.

Свои личные пристрастия **Арнольд** описывает, как «симуляторы, стратегии, немного action и, конечно, ролевые — особенно он-лайнные RPG» (после чего он с улыбкой добавляет, что, тем не менее, никогда не позволяет сво-

им личным вкусам мешать его основной цели — «создавать игры, которыми бы наслаждались наши покупатели»).

**Арнольд** признался, что ему самому довольно сложно было бы выбрать какую-то одну из своих игр, которую он мог бы назвать лучшей. В качестве наибольшего вклада в индустрию господин **Арнольд** рассматривает оригинальную версию **Gunship**, выпущенную **MicroProse** в **1986** году, которая во многом определила стандарты трехмерных военных летных симуляторов. Однако, лично он всегда чувствует, что «именно следующий его проект будет самым «весомым» и самым лучшим». Из всех остальных (не созданных им самим) игр **Арнольд** предпочитает **Civilization**, включая ее последний «upgrade» — **Civilization II**.

Итак, мы надеемся, что у вас уже сложилось определенное мнение о нашем сегодняшнем герое, а поэтому позвольте перейти прямо к интервью:



**Арнольд, ты создаешь игры уже в течение двадцати девяти лет, если считать только с момента твоей первой публикации. И в отличие от твоих более молодых коллег, у тебя наверняка сложилось четкое мнение о роли дизайнера в создании игры. Так что же делает дизайнер?**



Я полагаю, что в первую очередь задача дизайнера состоит в том, чтобы его игра приносила радость ее покупателям. Дизайнер занимается написанием основного документа, по которому разрабатывается игра, принимая



окончательные решения о тех или иных сторонах gameplay и интерфейса, исследует исторические и документальные материалы, необходимые для придания игре реалистичности, и если у него после всего этого остается время (смеется) — пишет руководство пользователя. Естественно, что по ходу этого ему неизбежно приходится очень тесно общаться с программистами и художниками своей команды.





СТРАНА ИГР

Скажи, а создавая игру, ты не стараешься выразить через нее свои взгляды на мир или, может быть, какую-либо общую для тебя идею?



Прежде всего, я стараюсь дать игрокам хороший продукт, то что мы называем здесь **value**. За свои деньги игрок должен получить от моего продукта больше удовольствия, чем от похожего продукта других компаний. Я вижу игры прежде всего как средство развлечения, а не выражение моего соци-



ального протеста или философских взглядов. Однако, я стараюсь делать мои игры более-менее реалистичными, так что, я надеюсь, что некоторые люди, проведя за ними несколько часов, научатся и кое-чему полезному.

СТРАНА ИГР

Хорошо, Арнольд, давай теперь на минуту вернемся к разговору, который мы вели в прошлый раз с другой «половиной» игровой индустрии — издателями. Как ты думаешь, существует ли понятие «горячего жанра» для каждого определенного сезона?



Нет, понятия «горячего жанра» не существует. Существует понятие «горячей игры». Хорошие, выдающиеся игры очень часто имитируются. И если имитации получаются действительно удачными, поток таких имитаций создает жанр. Одним из примеров являются «трехмерные игры от первого лица», порожденные **Wolfenstein 3D**, **Doom** и

**Quake**. Другой пример — стратегии в реальном времени, созданные **Warcraft II** и **Command & Conquer**.

СТРАНА ИГР

Ок, тогда давай попробуем определить, как такие новые жанры возникают, развиваются из уже существующих, придумываются заново или просто следуют из развития технологий?



Ответ, конечно, заключается в сочетании как минимум двух из трех приведенных тобой вариантов. Все хорошие игры берут, как правило, несколько идей от старых (даже если это идеи, как не надо делать игры (смеется)), однако по-настоящему выдающиеся игры неизменно содержат и новые, смелые идеи. Некоторые хорошие игры просто не смогли бы существовать без какой-либо определенной технологии (например, трехмерные симуляторы), ну а некоторые от нее нисколько не зависят (например, стратегии в реальном времени).

СТРАНА ИГР

Насколько в настоящее время игры развиваются в чисто «техническом» плане, а насколько — за счет развития гибкости и глубины сценария?



С чисто технической точки зрения, сценарий необходим только в опре-

деленных типах игр. Например, мой последний симулятор танковых сражений (**IM1A2 Abrams**) вообще не имеет никакого сценария, так как все битвы не заданы заранее, а «генерируются» непосредственно компьютером. Однако и технологический прогресс не всегда необходим — **Civilization** обошлась без него очень даже прекрасно. С другой стороны, хорошее качество программирования еще никогда не мешало игре — до тех пор, пока вы не позволяете развитию этой технологии задерживать выход самого продукта.

СТРАНА ИГР

Арнольд, почему в последнее время в играх появляется все больше и больше «звезд» и различного рода «горячих лицензий»?



Компании стараются использовать «звезд» и чужие лицензии, чтобы лучше продавать свои продукты. Однако в нашей индустрии полно примеров очень успешных продуктов и компаний, достигших благополучия и без их помощи, и я думаю, что это очень здорово, что до сих пор творческий гений может преувозйти силу глобального маркетинга.

СТРАНА ИГР

Как ты думаешь, стала ли игровая индустрия более интернациональной, и хорошо ли это?





Европейцы (я включаю в это понятие и русских! (улыбается)) и японцы являются пока «растущим меньшинством» нашей индустрии. Для меня же, как и для большинства людей, не имеет никакого значения, где эти люди (или компании) живут до тех пор, пока они создают хорошие продукты. Например, создатель одной из наилучших бизнес-игр, **Capitalism** от **Interactive Magic**, живет в Гонконге. (До сих пор там, однако посмотрим, где он будет в июле! (смеется))

**СТРАНА ИГР** Как ты определишь понятие «gameplay», и насколько это связано с технологией?

**Gameplay** — это то, о чем думает игрок во время игры, что он в ней действительно делает, и что такого интересного он в ответ на свои действия получает. Из этих трех вещей две последние могут быть значительно улучшены за счет технологии, однако не стоит думать, что они прямо-таки ее требуют — **Civilization** является замечательной игрой, не требовавшей никакой специальной технологии.

**СТРАНА ИГР** Ок, Арнольд, теперь, пожалуйста, поделись с нами идеей «проекта твоей мечты» — игры, которую ты всегда хотел бы сделать?



«Проект моей мечты» — это когда компания полностью финансирует перво-классную команду разработчиков, разумный срок сдачи готового проекта, и при этом позволяет мне выбрать стиль игры и создать ее от начала до конца. Такая мечта сбылась только один раз за всю мою профессиональную карьеру. А если говорить о конкретной игре, то, конечно, идеи меняются с изменением индустрии. Прямо сейчас я бы занялся хорошей он-лайновой **RPG** (улыбается).

**СТРАНА ИГР** А как ты думаешь, какой должна быть игра, чтобы прямо сейчас могла бы стать по-настоящему «горячей»?

Любая игра, которая была бы действительно хорошо сделана, с множеством прекрасной графики, музыки и, конечно, с хорошим **gameplay**. Прекрасный, но еще не разведанный жанр, — прибыльные он-лайновые игры. В настоящий момент ландшафт уже достаточно заполнен обанкротившимися разработчиками и теряющими деньги издателями подобных игр. Я думаю, что русские, как никто другой, должны осознать, насколько прибыльная затея действительно выделяется на фоне проектов, приносящих одни убытки.

**СТРАНА ИГР** Так почему же после всех этих лет ты продолжаешь создавать игры?

Потому что я получаю удовольствие от того интеллектуального вызова, который мне бросает каждый новый проект.

**СТРАНА ИГР**

Арнольд, мой предпоследний вопрос: кто лично внес в индустрию наибольший вклад за последний год?



Мне будет достаточно сложно ответить на такой вопрос. Действительно... В первую очередь я уделяю внимание продуктам, во вторую — компаниям, а уж людям — в последнюю. Однако... Я думаю, что **Билл Гейтс (Bill Gates)** сильно отличился, сделав **PC** основным микро-компьютером, даже если он все это затеял только для того, чтобы продать больше своих программ! (смеется) Одна платформа, которая улучшается из года в год, действительно сильно помогает компаниям в нашей индустрии.

**СТРАНА ИГР**

И, наконец, мой последний вопрос: что бы ты хотел сказать нашим читателям?



Я надеюсь, что стремительный прыжок России в мир демократии и капитализма закончится хорошо, несмотря на тяжелые времена, через которые ей приходится проходить во время такого перехода.



**Вы когда-нибудь видели, как двуглавый кенгуру-альбинос пишет код для новой компьютерной игры? ХОТИТЕ?**

**SNOWBALL INTERACTIVE** планомерно становится полномасштабной студией и ищет опытных, талантливых людей, ориентированных на постоянный профессиональный рост и способных занять следующие места в нашей слаженной команде увлеченных игроков:

**MASTER ARTIST  
ARTIST  
PROGRAMMER**

Come talk to us. It's major talent, backed by major players. Fax your CV to 2141803 or email to [sergei@snowball.ru](mailto:sergei@snowball.ru). For detailed description of positions offered and their professional requirements please refer to [www.snowball.ru](http://www.snowball.ru).



The Big Games From The Cold. Made In Russia.



Сергей ЛЯНГЕ

Бука<sup>®</sup>  
BUKA ENTERTAINMENT

# ВАНГЕРЫ

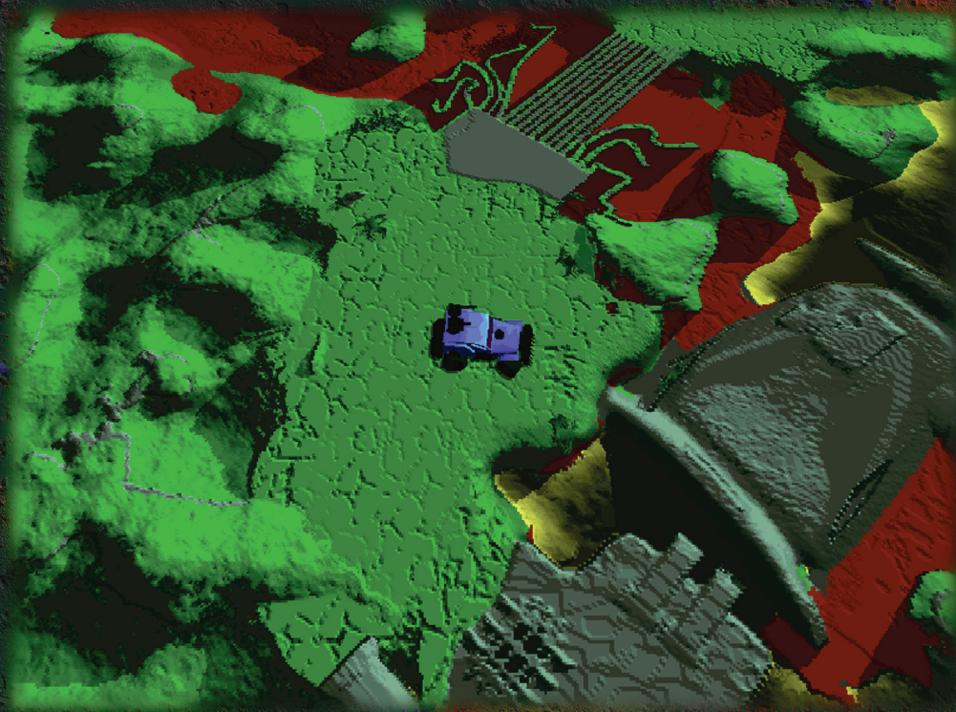
## Вандалы и Герои Супа Существа

Определить жанр этой игры совсем непросто. Совершенно определенно, это игра действия, так называемый action. Но какого типа? Российская команда разработчиков **K-D Lab** не пытается сложить вместе несколько западных хитов и получить очередную смесь жанров — они пытаются сделать новый, не имеющий прямых аналогов, целостный продукт, который бы увлекал качественным и динамичным действием на экране, как это делает любая **настоящая Игра** независимо от ее тематики.

Хотя любое краткое изложение легенды игры страдает своей схематичностью, вот небольшой экскурс в историю мира Вангеров. В начале следующего тысячелетия ученые-спириты вошли в бестелесный контакт с чем-то, очень напоминавшим Высший Разум, и получили в свои руки знания, значительно продвинувшие человечество в их технологическом развитии. Самым значительным шагом стали Коридоры, давшие возможность перемещаться в миры иной физичес-

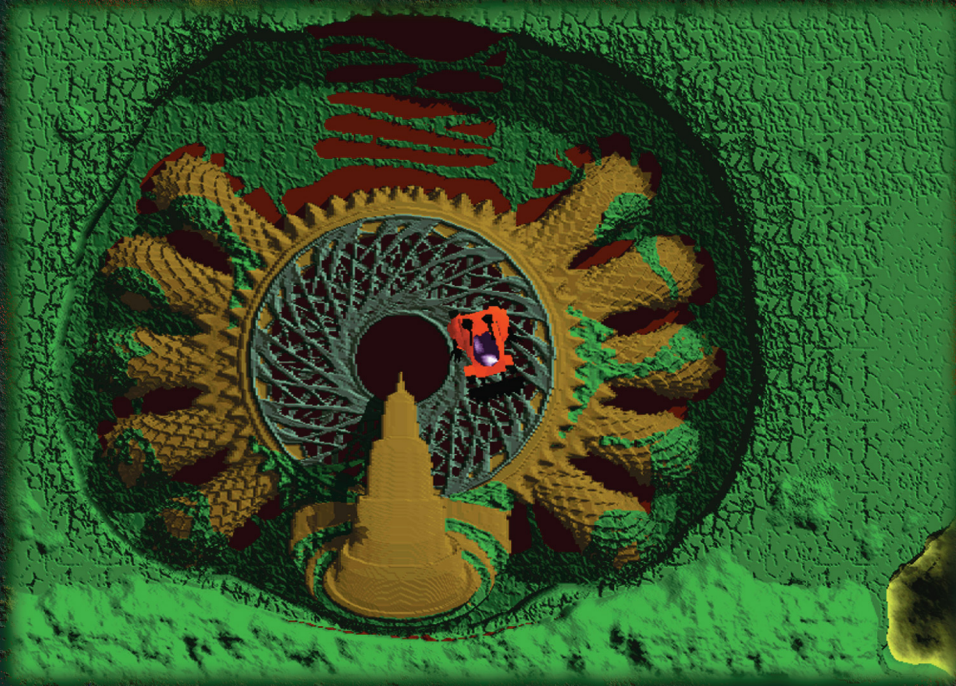
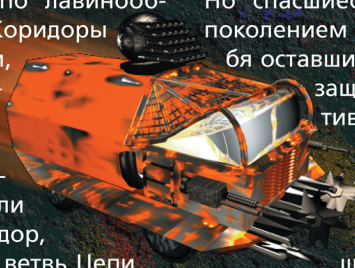
кой реальности. Все представления людей о космосе и далеких планетах оказались ненужными — перед ними открылась возможность колонизации новых территорий с совершенно неизвестной природой. И люди безрассудно ринулись осваивать новые жизненные пространства, очень быстро создав Цепь Миров, связанных монолитными нерушимыми Коридорами. Спустя некоторое время безудержная экспансия военизированных отрядов столкнулась с инсектоидной цивили-





лизацией Криспо. Криспоиды обладали коллективным разумом, руководимым Матерью Семьи и оказались гораздо более жизнеспособными существами по сравнению с самонадеянными людьми. Криспо лавинообразно ринулись через Коридоры на новые территории, уничтожая сопротивляющихся людей или откладывая в их мягкие тела свои личинки — жители Земли едва успели уничтожить свой Коридор, ведущий в захваченную ветвь Цепи, оставив миллионы соплеменников на произвол судьбы. В попытке противостоять напору криспоидов, оставшиеся в живых спириты пошли на рискованный шаг — генетическое вмеша-

тельство. Эпидемия очень быстро уничтожила отряды криспо, при этом, Мать Семьи вовремя закупорила свой Коридор, остановив болезнь и создав тем самым Потерянную Цепь Миров. Но спасшиеся оказались последним поколением Софти — так назвали себя оставшиеся люди из-за своей беззащитности, ибо оружие против нашествия криспо изменило и генетический код людей — начались столетия ужасающего в своем уродстве Супа Существ, на протяжении которых рождались малопригодные для жизни уроды, смешавшие в себе природу софти и криспо. Действие игры происходит спустя тысячу лет после этих событий, когда потомки кое-



как стабилизировали свое существование, замкнувшись в странные общины новых смешанных типов существ, совершающих бесконечные культовые циклы (единственный способ обрести хоть какой-то смысл своего существования) на развалинах бывших могущественных цивилизаций. Игрок принадлежит к клану вангеров — исследователей, воинов, торговцев и разбойников нового, только начинающего просыпаться из забвения, анклавного мира. Перед ним открываются странные миры Потерянной Цепи, полные загадок, странных жителей и опасных конкурентов. В ходе игры оказывается, что конфликт софти и криспо был не случаен. Жуткая история Супа Существ была запланирована тем самым Высшим Разумом для получения в свое распоряжение нового типа воинов-наемников — вангеров... Но детали этого эксперимента игрок должен еще выяснить...

Игра использует совершенно новую технологию **Surmap Alive-Realtime-Tech**, целиком разработанную компанией **K-D Lab** и не имеющую в мире аналогов. Она позволяет визуализировать огромные, очень подробно детализированные игровые пространства, наблюдаемые сверху. Эта технология дает в руки разработчиков уникальные возможности дизайна — создание каждого мира похоже на создание огромной картины, в ходе которого художник касается своей кистью каждого миллиметра холста по многу раз; здесь отсутствует частая сегодня машинная генерация **art**-компонента, где игрок сталкивается с одинаковыми текстурами или мертвой мозаикой из повторяющихся элементов. Здесь же, напротив, вы не встретите двух одинаковых уголков — именно поэтому странствия по мирам Вангеров не просто часть игрового момента, но и чистое удовольствие от разглядывания огромных высококачественных пейзажей, открывающихся перед игроком по мере его передвижения по исследуемым землям. Свежие цветовые решения хорошо дополняют дизайн. Причем, это далеко не статическая плоская картина — игровое пространство целиком интегрирует в себя игрока с помощью очень развитой физической модели взаимодействия мехосов (средств передвижения вангеров по мирам) с воксельным ландшафтом. Игрок целиком ощущает под колесами реальную, порой очень сложную поверхность — он подсказывает на





кочках, падает с мостов, кувыркается с пригорков, его заносит на поворотах, с ним происходит практически весь спектр событий, ожидаемых от подобных ситуаций в жизни (в этом смысле игра близка к сложным дорожным симуляторам). Высокая степень динамичности создается с помощью очень насыщенного, свойственного аркадным играм, графического вывода активной игровой зоны — камера наблюдения свободно двигается, может приближаться к игроку, удаляться от него, наклоняться и вращаться вместе с игроком.

Активные объекты представлены полноценными **full-3D** объектами, число плоскостей, например, в мехосах измеряется несколькими тысячами, при этом, самих плоскостей на самом деле не видно из-за небольших размеров объектов, выглядящих из-за этого очень качественно — видимость мелких деталей (вплоть до поворачивающихся колес), динамическое освещение, тени придают игровым объектам очень высокую степень реализма. Добавим сюда просчитываемые в реальном времени спецэффекты — пыль от колес, дым, колебания воды, плазменные взрывы, подводные пузыри и др.

Но все-таки, один из самых потрясающих моментов в технологии игры — это динамическое изменение ландшафтов. Здесь изменениям может быть подвержено буквально все — мехос оставляет после себя реальные следы, воронки от взрывов не просто заранее просчитаны и выводятся как одинаковые неживые картинки — это действительно ямы со всеми вытекающими отсюда последствиями, причем, вы можете пробить, к примеру, мост и в образовавшейся дыре заметить проезжающих под вами врагов, или увидеть, как в воронку от взрыва налилась вода из ближайшей реки... И это далеко не все — если за вами погоня и у вас есть нужный артефакт, вы можете на глазах у преследователя вырастить за собой высокие горы или глубокую яму, куда угодит противник! А сколько всяких ловушек и тайников! Здесь вас могут внезапно обступить горы или поглотить незамеченный шевелящийся песок, вам может перейти дорогу блуждающий холм или опустить в тайник неприметный лифт, вы можете стать свидетелем на глазах появляющегося из воды острова или перетекающего с места на место здания — и все это в реальном времени!

Мехосы, которыми управляет игрок, многофункциональны — вы можете бороздить просторы миров на колесах, можете упасть в воду и плыть под водой, как подводная лодка, или рассекать поверхность воды, подобно катеру, с соответствующей динамикой поведения можете взлететь над землей и управлять своей машиной, как вертолетом, а можете уйти от преследования под землю, закопавшись как крот и ползти там, оставляя наверху вспученный след. В распоряжении игрока множество типов самих мехосов — от легких машин до тяжелых грузовиков, различное оружие, включающее, например, сложные киберинсектоидные терминаторы, преследующие жертву под землей, куча различных навесных устройств и артефактов.

Игровой момент также построен на многообразии поведения и свободе выбора игрока — здесь нет фиксированных миссий. Попав в эту вселенную, игрок начинает в ней действовать, опираясь на информацию из диалогов с персонажами и собственные соображения и желания. Игра постоянно меняет роль игрока: то он торговец, везущий товар из одного мира в другой, то гонщик, состязающийся в скорости с конкурентами, то



охотник, преследующий «дичь», то жертва, спасающаяся бегством, то исследователь развалин и археолог, то разбойник-грабитель. Игровая модель построена так, что игру нельзя пройти дважды одинаково - картина мира постоянно меняется из-за перемещения предметов и изменения способов их добычи.

«Вангеры» являются «род-ным» приложением для платформ **Windows 95/Windows NT**, используют **DirectX** и **MMX**-технологии. Игра издается в России компанией «Бука» и ожидается в сентябре этого года.

#### Ключевые особенности:

- разнообразный и основательный игровой момент: гонки на скорость, гонки на выживание, странствия, торговля, диалоги, артефакты, ситуации охотник/жертва на огромных игровых пространствах, новый игровой опыт и др.;
- громадные многоуровневые непрерывные воксельные пространства: горы и ущелья, реки и моря,

мосты и туннели, пустыни и руины, растения, запутанные магистрали, огромные сооружения и техноколоссы и т.д.; при этом **CD** с игрой вместо скучных одноразовых анимаций содержит сотни мегабайт непосредственно игровой информации;

— уникальная **Surmap A-R-T** графическая система от **K-D Lab** с оригинальным неонатуралистическим дизайном;

— живые ландшафты! Каждый кусочек поверхности может изменяться в реальном времени: следы от колес, кратеры от взрывов, блуждающие холмы и ямы, приливы и отливы, шевелящиеся ловушки, морфирующие ландшафтные зоны, геологические лифты и т.д.;

— грандиозный детализированный вид сверху с плавно движущейся камерой наблюдения: повороты камеры, приближение/удаление, наклон точки наблюдения;

— прекрасная физическая модель

взаимодействия объектов с трехмерной поверхностью ландшафтов; игрок может пересекать территории на колесах, плыть под/над водой, летать и ползти под землей;

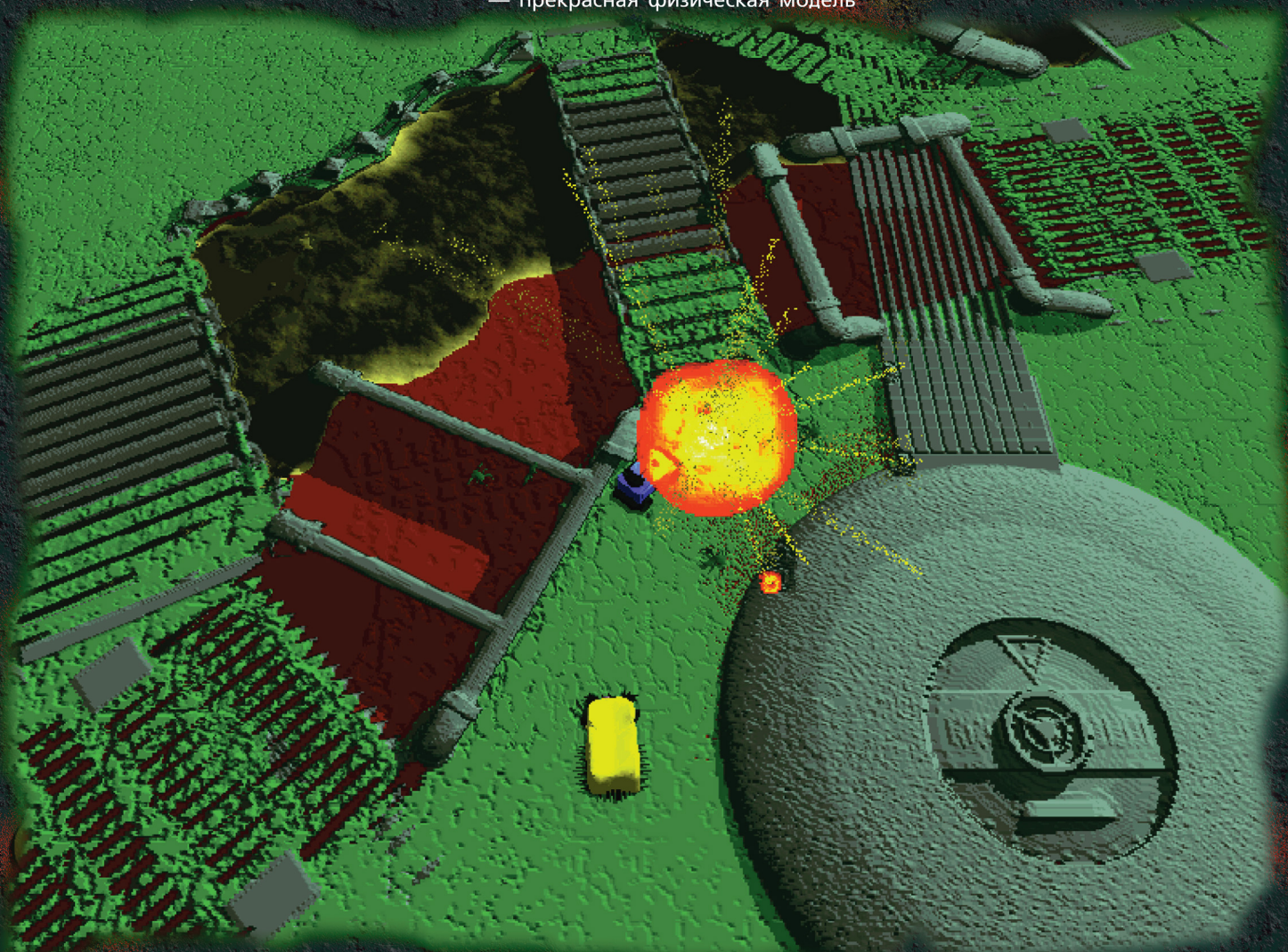
— высокодетализированные 3D объекты, состоящие из нескольких тысяч полигонов каждый, 3D осколки после взрывов, динамический просчет света и теней;

— множество спецэффектов в реальном времени, таких, как пыль из-под колес, дым, плазма, вода и др.;

— сложный и богатый сюжет игры, погружающий игрока в мир отношений жителей Потерянной Цепи Миров, множество литературных диалогов со странными и необычными персонажами;

— беспрецедентная свобода в принятии решений, отсутствие фиксированных миссий, самостоятельное поведение игрока в едином потоке событий с неповторимой линией приключений главного героя;

— оригинальная музыка.



# Из досье «Страны Игр»: Компания K-D Lab

**СТРАНА ИГР**

**Вангеры — это первый проект K-D Lab?**



Скажем так: Вангеры первый наш большой проект, на который был подписан полноценный контракт с финансированием разработки и изданием продукта.

До этого мы работали на собственных ресурсах и энтузиазме. Впрочем, это обычная практика для молодых независимых разработчиков — нужно иметь определенный запас энергии для того, чтобы «доплыть» до партнерства с издателем. У нас же энергии предостаточно.

**СТРАНА ИГР**

**Как и когда родилась идея создания подобной игры?**



Каждый разработчик хранит свою историю незавершенных проектов. У нас их тоже было много и сейчас еще не время в них копаться и анализировать. Если коротко, то осенью 1995

года мы начали понимать, что нужно делать нечто более оригинальное, чем уже приевшаяся полигональная текстурированная графика и спрайты — к этому моменту мы уже имели несколько вариантов трехмерных энжинов и самое главное, чем мы можем гордиться и сегодня, у нас сложилась определенная, копившаяся годами, культура создания приложений, работающих в реальном времени. Мы запустили исследования, давшие очень скоро достаточно новый подход к визуализации игровых пространств и сразу стартовали внутренний проект с рабочим названием **SUR**. Примерно полгода мы делали ядро энжина и графику для этой игры (кстати, весьма оригинальной по игровой идее), не оставляя другие технологические исследования. На **Anigraph'96** нас пригласили наши будущие тогда партнеры — компания «Бука». Мы не стали представлять **SUR**, а показали разрабатывавшийся тогда нами параллельно динамический puzzle

Trapoine, использо-

вавший, хотя и на более примитивном уровне, идеи нашей новой **2.75D** технологии и проект **Tunnerv** — **full-3D** shooter в сложных разветвленных туннелях. После фестиваля мы решили сосредоточиться на одном проекте, бросив на него все свои силы — это и были будущие «Вангеры» (поначалу мы называли игру «**One For The Road**»). Мы не стали использовать практически ни одну нашу игровую **real-time** концепцию из-за их излишней, что ли, оригинальности — мы не могли тогда рисковать будущим компании на непроверенном материале. Решено было делать достаточно массовый продукт, комбинирующий более-менее обыгранный **gameplay** (гонки на скорость, на выживание, ситуации охотник/жертва, эксплоринг и др.), совершенно новую технологию **Surmap** (наследие законсервированного **SUR'a**) скомбинированную с нашим **full-3D** опытом и не слишком тривиальным сюжетом. Игра начала быстро обростать «мясом» и через несколько месяцев мы показали ее «**Буке**»...

**СТРАНА ИГР**

**Сколько человек работает над проектом и чем кто занят?**



Сейчас ядро **K-D Lab** составляет восемь человек плюс над проектом активно работают еще семеро. Многие совмещают сразу несколько функций, поэтому перечисление разработчиков в сумме дает большее число. Итак, «**Вангеров**» делают: из координирующего состава руководитель проекта, арт-директор и менеджер, выполняющий организационно-административные функции. Над кодом работают пять основных программистов и еще трое ведут дополнительные работы. Помимо арт-директора в проекте три 3D-артиста. Над сценарием активно работают двое, один человек пишет музыку и еще один занимается звуковыми эффектами.

**СТРАНА ИГР**

**На какую аудиторию рассчитаны «Ванге-**

**ры»?**



На самую широкую, без ограничений. Мы не придерживаемся какого-то устоявшегося жанра — но разумеется, это игра не для любителей растянуться на кресле и основательно обдумать следующий ход — здесь нужно действовать. И еще мы рассчитываем на ценителей качественных игр, использующих новые технологии, необычный дизайн, оригинальные идеи и их комбинации. Хотя на самом деле нам кажется неправильным изначально рассчитывать на какую-то определенную аудиторию — мы творим Вещь и стараемся делать это как можно лучше, а как уже ее воспримут — это не наша прерогатива.

**СТРАНА ИГР**

**Как вы собираетесь представить публике такой нестандартный продукт?**



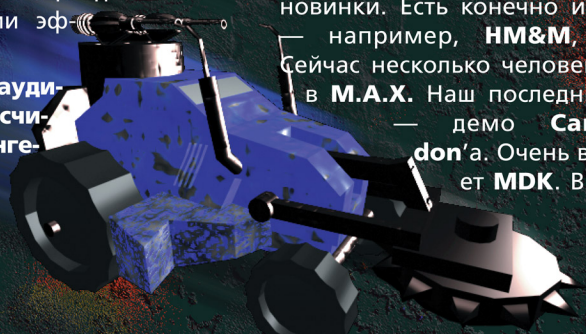
Во-первых, нестандартность здесь, как нам кажется, только играет нам на руку — мы стараемся в Вангерах соблюсти нужные пропорции нового и устоявшегося, дабы не отпугнуть публику излишней новизной идеей (это дело будущего). Мы не собираемся никого обманывать — пусть игроки сами выберут, во что им играть. Именно поэтому для рекламы в журналах мы используем исключительно собственную технологию создания графических изображений. Читать броские ни к чему не обязывающие заголовки — это одно, а вот реально ощутить качество игры еще до просмотра **demo**-версии — это другое. Конечно, мы постараемся в скором времени выпустить **demo** — хотя оно может оказаться немаленьким по размеру из-за особенности нашей технологии.

**СТРАНА ИГР**

**В какие игры играют K-D Lab'ы?**



В целом, времени на игры совсем не хватает. Мы уже наигрались и только просматриваем новинки. Есть конечно и фанаты — например, **HM&M**, **Hexen**. Сейчас несколько человек играют в **M.A.X.** Наш последний «хит» — демо **Carmageddon'a**. Очень впечатляет **MDK**. В принци-



пе, мы не пропускаем ни одной стратегии или action-игры, сейчас ждем **ConquestEarth**, **Hexen II**, **Jedi Knight**. До сих пор приятно бывает погонять в свой **Viprolex+**.

**СТРАНА ИГР**

**Кто ваш пример для подражания (естественно среди игровых компаний)?**



Подражать мы никому не собираемся, а уважаем в общем-то всех разработчиков. Ведь сделать игру и выпустить ее на рынок очень непросто.

**СТРАНА ИГР**

**Какие проблемы встают при создании мира «Суна Существа»?**



Главное, конечно, это нехватка времени. Хочется успеть сделать побольше и сроки давят. А во вторых кадры — в России разработчиков очень мало, индустрия как таковая только зарождается и людей нужно воспитывать многие годы. Найти, например, подходящего художника очень трудно. Но все проблемы разрешимы.

**СТРАНА ИГР**

**3D-мир — это дань моде или «производственная» необходимость?**



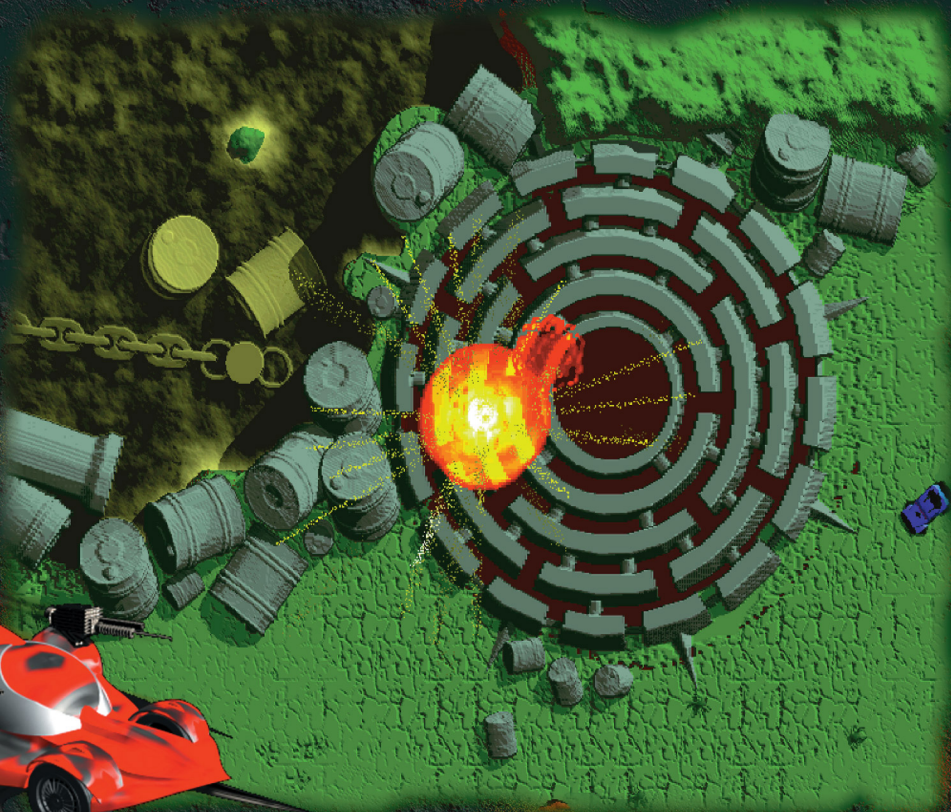
Наша физическая реальность имеет пространственную 3D-метрику и практически любая игра воспринимается в объеме — такова наша природа. Мода здесь ни при чем — весь кинематограф строится на 3D-мире, не так ли? Другое дело, что мощность компьютеров пока не позволяет моделировать слишком высокую степень реализма. Вангеры ведь тоже не полностью 3D-игра, приходится вводить определенные ограничения, но для игр 3D-представление совсем не главное. Игра должна захватывать и погружать в себя, остальное уже средства.

**СТРАНА ИГР**

**По Internet'у ходят слухи, что вы что-то получили на конкурсе в Японии, проводимом Enix? Если можно то поподробнее.**



Да, в прошлом году мы получили «second prize» на **ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST** за свой action-puzzle «**Brainy Ball**». Мы



сделали его летом 1996 года буквально за месяц. Решили тогда накопить несколько небольших игр для выпуска сборника puzzle-игр от **K-D Lab**. В России он не вызвал интереса, и осенью мы случайно узнали про этот конкурс, послали в последний день по почте (регистрация уже закончилась). **Grand Prize (200 000\$)** взяли чилийцы, еще среди призеров есть Аргентина; все остальные из Японии и США. У японцев особая культура, и нам было очень приятно их признание нашей маленькой игры — хороший знак.

**СТРАНА ИГР**

**Какие планы на будущее?**



Есть несколько принципиально новых игровых концепций, которые мы хотели бы реализовать в ближайшие годы. Среди них и «стратегические» проекты. А в этом году мы постараемся сделать еще одну игру на имеющейся технологии — без сюжета, упор на action. Будем по возможности расширяться.

**СТРАНА ИГР**

**Что вы можете посоветовать начинающим разработчикам и тем, кто хочет ими стать?**



Мы сами еще начинающие разра-

ботчики, советовать кому-либо еще рано.

**СТРАНА ИГР**

**Что бы вы хотели пожелать читателям «Страны Игр»?**



Побольше хороших Игр и постоянного **IDDQD** ;) И цивилизованного рынка развлечений.

**СТРАНА ИГР**

**И традиционный вопрос: когда же выйдет игра?**



Выход в России запланирован на сентябрь этого года. Вопрос выхода «**Вангеров**» на западе будет решаться в ближайшее время.



На вопросы журнала «Страна Игр» отвечал **Андрей КУЗЬМИН, Project leader K-D Lab**



# DeathMatch

## или для чего нужен Internet

Майк ФЕДОРОВ

Quake — игра, все преимущества и качества которой проявляются при игре в Multi-play.

Само-собой разумеется, что наилучший Multiplay — игра в Internet. Во-первых, возможно играть 16 игрокам. А также противники (практически всегда) разные, со своей тактикой и методами ведения войны.

В Quake можно играть и через платные сервера и пользуясь услугами энтузиастов (читай: фанатов).

Найти Quake-сервера не так уж сложно. Достаточно запустить какую-нибудь поисковую программу и...

Могу посоветовать два информационных сервера:

<http://www.gameaholic.com/servers.html>

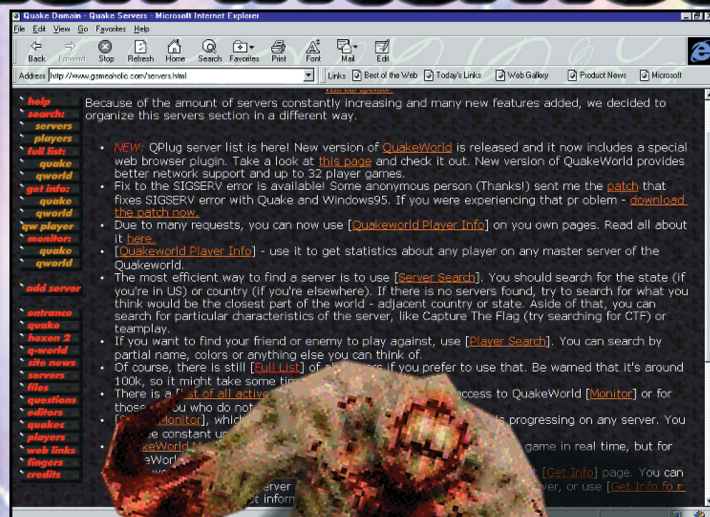
и

<http://www.pipo.com/quake/>

Здесь вы сможете (в реальном времени!) просмотреть списки всех доступных Quake-серверов. Причем можно их систематизировать по скорости соединения, количеству игроков, по уровню сложности... При желании можно внести адрес своего Quake-сервера, если конечно, он у вас есть...

Что касается российских серверов, то за помощью мы обратились к администратору санкт-петербургского сервера (<http://www.ats.spb.ru/quake/>)

Сергей ЛЯНГЕ



The PIPD quake server list. - Microsoft Internet Explorer



## Running Quake servers

Sorted by number of players

[By Name](#)

[By Player](#)

[By Capacity](#)

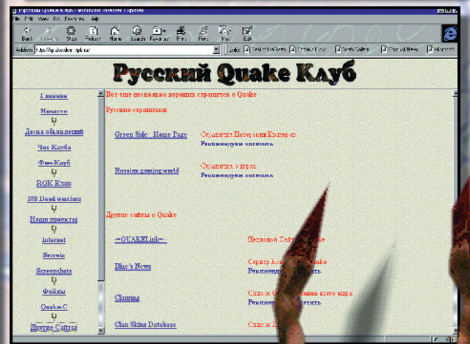
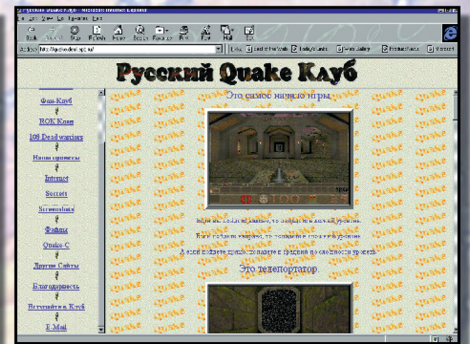
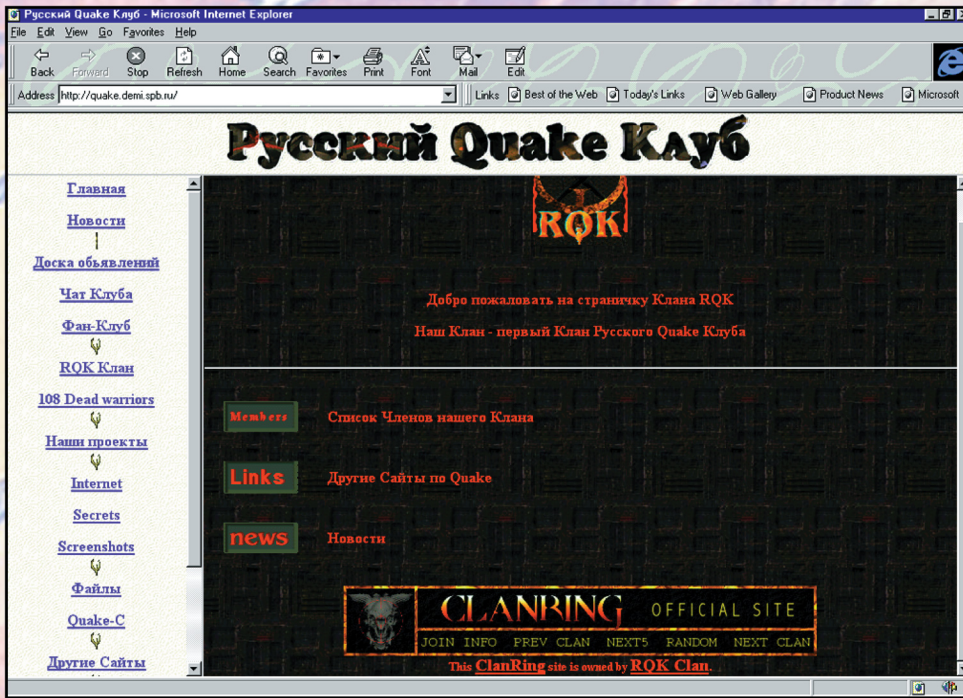
[By Level](#)

[Back](#)

Generated on Mon Apr 7 15:55:50 GMT+0100 1997

It's now : Mon Apr 7 16:01:12 GMT+0100 1997

Name	Players	Capacity	IP Address	City or State	Country	Level	% up	Link
=[dbtech]=	15	16	204.214.208.254	Tuscaloosa, AL	USA	e4m4	92	T3
Freedom_CTF	15	16	129.2.237.2	College Park/MD	USA	e2m3	90	T3
Black_Tower_CTF	13	16	194.47.252.146	Lund	Sweden	e2m3	80	T3
quake.gen.nz	13	16	203.29.160.205	Auckland	New Zealand	e4m3	74	Unknown
Flagzone Stockholm	11	12	194.14.204.105	Stockholm	Sweden	e2m2	95	Unknown
quake	9	16	206.15.112.138	Lowell, MA	US	e2m5	77	Unknown
Salma	7	12	146.151.110.236	Madison, WI	USA	dm5	88	T3
XTRA_CTF35	7	16	202.27.184.4	?	New Zealand	e2m2	90	Unknown
Vision Online 1	7	16	202.88.0.188	Kowloon	HK	e1m5	86	Unknown
Axes4ALL	7	16	194.109.6.220	Amsterdam	NL	e1m3	97	Unknown
QuestGate II *The Rush Room*	7	12	165.166.140.140	Charlotte/NC	USA	e2m3	93	T1
zeta	6	16	146.227.105.5	?	?	dm4	87	Unknown
wantree	6	16	203.63.10.2	Perth WA	Australia	e1m2	83	Unknown
FastFerret-CTF	6	16	163.1.138.204	N/A	UK	e1m6	91	T3
6PATBA_HA_HEBE	6	16	194.135.104.87	St.Petersburg	Russia	e2m6	99	Unknown



<http://quake.demi.spb.ru> — самая «насыщенная» российская Quake-страница. Здесь вы можете узнать все свежие новости о Quake, зайти на доску объявлений, поболтать в Chat'e, списать screenshot'ы, перейти на другие российские «сайты», посмотреть статистику вооружений и многое другое...



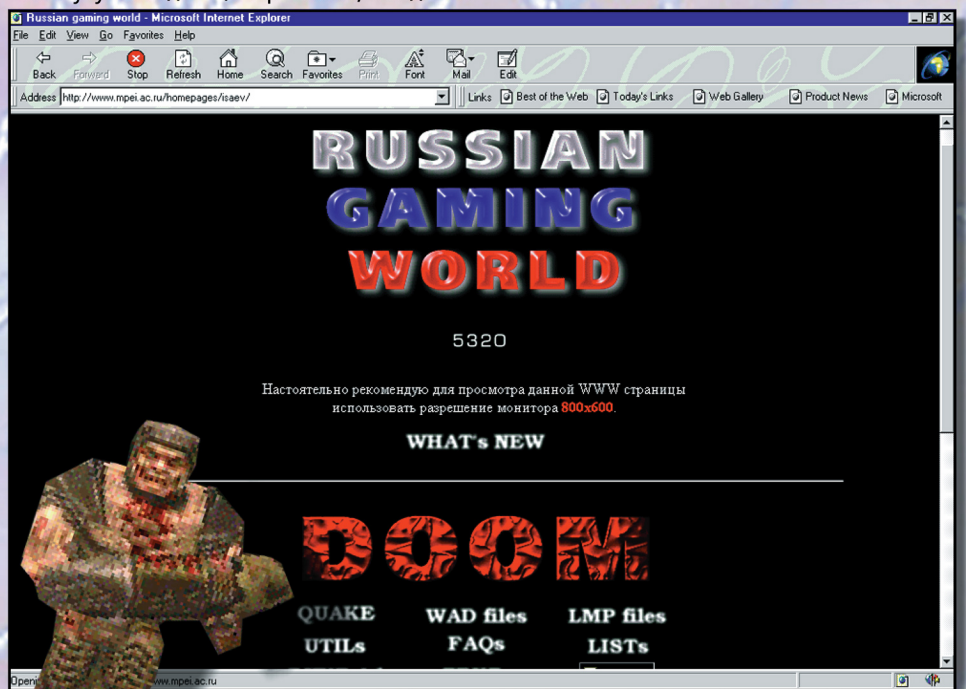
ляется не компьютер, а человек. Или два человека... Или три... Или четыре... Лучше всего, конечно, шестнадцать человек. Разница между игрой против компьютера и против человека примерно такая же, как между стрельбой в тире и прыжками с парашютом. Т.е. просто ничего общего — ни в ощущениях, ни вообще. Во-первых, никогда не знаешь, что тебя сейчас ждет — то ли топором по лицу, то ли ракетой сзади. Вот-вторых, как приятно сознавать, что тот, кого ты только что убил, сидит сейчас где-то перед компьютером и произносит те же самые выражения, что и ты минуту назад. Еще приятнее, когда ты

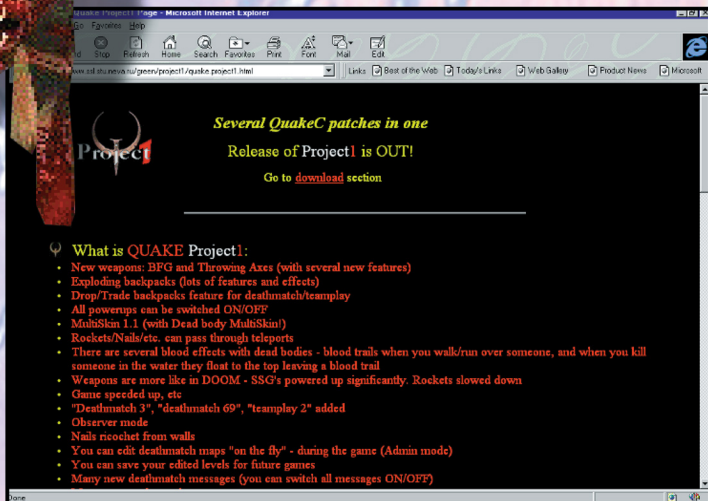
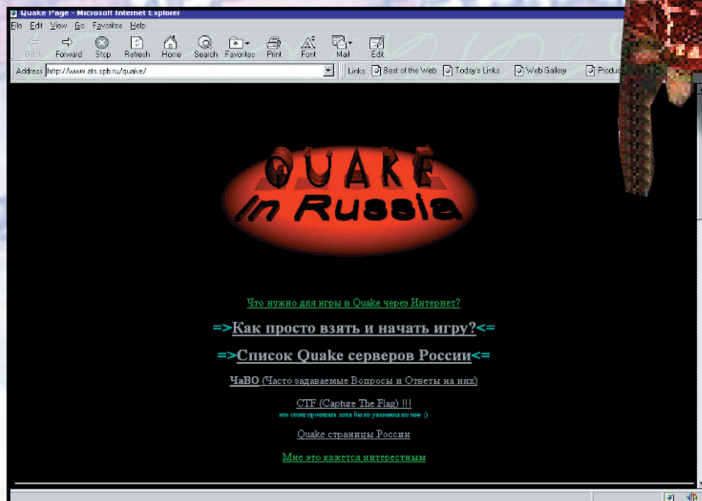
знаешь, кто это был (например, директор), и что за это ничего не будет (на всякий случай добавим — «наверное»). Игра сразу приобретает совершенно другой оттенок. Теперь ты убиваешь не бездушных монстров, которым все равно, а «живых» людей. И не просто убиваешь, а становишься обладателем и их оружия. В принципе, оно разбросано повсюду, но бывает хочется чего-то, а это «что-то» только что взяли. Так, вместо того чтобы ждать, когда оно (это «что-то») появится снова, можно

**Д**авно ли, мужики, вы были последний раз на войне? Я — вчера, и пойду туда сегодня и завтра. Война — приятная вещь, если подойти к ней соответствующим образом. А для соответствующего образа нужно несколько вещей: компьютер (лучше Pentium), у компьютера — память (чем больше, тем лучше) а в памяти — **Quake** (лучше купленный). И ключевым пунктом является **Internet**.

Начнем по порядку. **Quake** — замечательная трехмерная стрелялка — уже всем давно известна, кое-кому даже начала надоедать. И даже не столько потому, что игра чем-то не понравилась, сколько потому, что после многократного прохождения она теряет всякий смысл. НО! Кое-кто продолжает играть в нее и сейчас... Я говорю о тех, кто имеет счастливую возможность игры по сети. Это когда вашим противником яв-

<http://www.mpei.ac.ru/homepages/isaev/> — по этому адресу расположена домашняя страничка о компьютерных играх. Кроме всего прочего и здесь можно скачать кое-что к Quake.



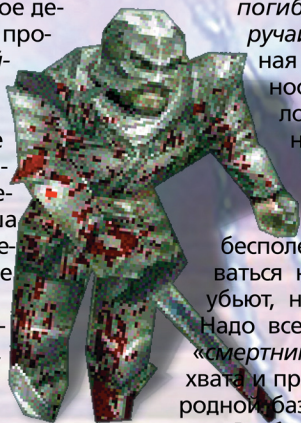


Собственно говоря, так выглядят Quake-сервер автора статьи: <http://www.ats.spb.ru/quake/> (слева) и сервер с отечественной переделкой Quake — Project1: <http://www.ssl.stu.neva.ru/green/project1/quake.project1.html> (справа)

просто попробовать убить его обладателя. Хотя и не факт, что это получится, но попытаться, тем не менее, можно.

Игры бывают разные. Обычное дело — **DeathMatch** — это когда все против всех и система подсчета «убийственно» проста: чем больше народу ты уложишь, тем больше очков заработаешь. А чем больше у тебя очков, тем выше ты находишься в списке. Весело!.. Но постепенно приедается, и тогда душа начнет просить чего-нибудь свеженького и веселенького. А такое есть...

**Capture The Flag (CTF)** появилась на игровом небосклоне, как **Rocket Launcher** среди чистого поля... это когда игроки разбиваются на две команды и у каждой команды есть своя база. На базах расположены флаги. Задача — не просто убивать, а захватить вражеский флаг и доставить его на свою базу.



Причем, не потеряв своего. Тут уже есть командный дух, плечо товарища и прочий патристический момент. «Сам погибай, а товарища выручай» — очень правильная поговорка, в особенности, если товарищ волочет стандарт противника. Здесь на помощь приходит тактика, после двадцатой попытки понимаешь, что бесполезно в одиночку рываться на вражескую базу — убьют, не успеешь и пикнуть. Надо всем вместе: сначала — «смертники», потом группа захвата и прикрытия. При этом, на родной базе тоже кто-то должен оставаться. В общем, все непросто. Уже надо не только бегать, но и думать. Постепенно приходит понимание, что думать почти всегда сложнее. Но **CTF** не был бы столь популярен, если бы авто-

ры не снабдили игру такими вещами, которые отсутствуют в обычном **Quake**. Например, в этом варианте игры присутствуют так называемые «руны». Это такие магические артефакты, которые придают их обладателю некие свойства, которых лишены остальные. Они разбросаны по уровню в самых разных местах. Руну можно взять и носить с собой. Если обладателя руны убивают, то она выпадает так же, как и рюкзак. Обладать двумя рунами игрок не может. Всего в игре предусмотрено четыре разных вида рун:

- 1) Удваивает эффективность оружия.
- 2) Увеличивает скорострельность.
- 3) Позволяет восстанавливать игроку здоровье с течением времени. Время идет, а здоровье растет.
- 4) Делает игрока более «толстокожим» по отношению к внешним неприятностям и коллизиям. Мало ли, что в дороге случится, а с такой руной все в два раза легче воспринимается.

## ЧАВО (Часто задаваемые Вопросы и Ответы на них)

### 1. Можно ли играть в Quake через интернет из Windows 3.x?

Нет.

### 2. Что такое консоль и где она находится?

Консоль — это командная строка Quake. Обычно вызывается на экран при помощи «~» (тильда). Предназначена для ввода команд и просмотра сообщений.

### 3. На экране проскочило сообщение, а я не успел его прочитать. Могу ли я его увидеть?

Да, конечно. Откройте консоль и вы его там увидите, если сообщение уже упало, нажмите несколько раз **PgUp**.

### 4. Что такое Lag, Ping, UDP?

**Lag** — задержка, возникающая при передачи пакетов через In-

ternet. Возникает из-за удаленности и/или загруженности линий между точками.

**Ping** — программа входящая в состав **Win95** позволяющая определить **Lag** до любого компьютера в СЕТИ. В том числе может использоваться для определения возможности игры в **Quake**, на сервере находящемся на каком-либо конкретном адресе. Если среднее возвращаемое число не превосходит **1000 ms**, то в принципе играть можно, если больше, то можно конечно попробовать, но объективно говоря шансов у вас нет. Если вам лень возиться с командной строкой, то используйте **QuakeSpy**. Эта программка предназначена для поиска наилучших **Quake**-серверов.

Либо **Ping**, команда, которую ну-

жно набирать в консоли **Quake**, тогда, когда вы уже подключены к серверу, чтобы определить у кого из присутствующих, какой **Lag**.

**UDP** — протокол используемый **Quake** для передачи пакетов данных. В принципе, этого пока никто не спрашивал, но ведь могут же... :)

### 5. Доктор, у меня очень большой Lag... ЧТО МНЕ ДЕЛАТЬ???? ДОКТОР!!!!

а) Купите более быстрый модем. Но не советую **USR x2 (56K)**, по непроверенным слухам в **Quake** с ним играть — одно мучение.

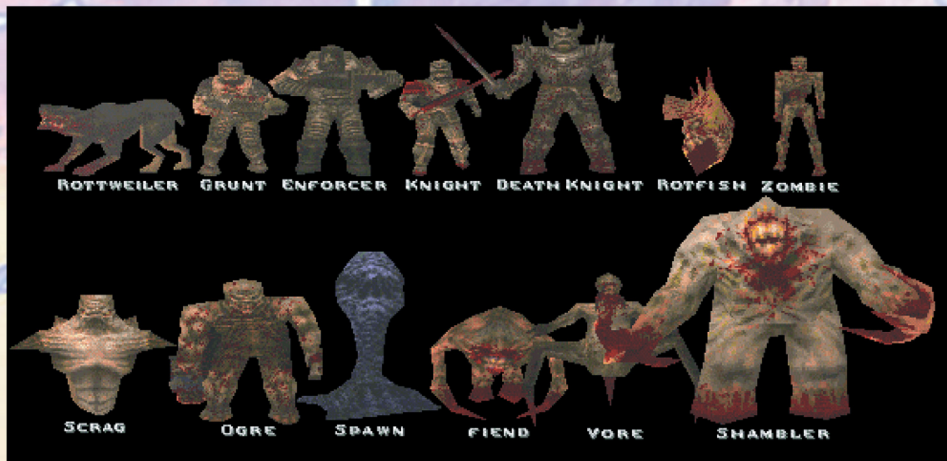
б) Напрасно вы думаете что все провайдеры одинаковы. Если у вас есть возможность выбирать, мой вам совет: выбирайте... Перепробуйте как можно больше, тем более, что сейчас многие

провайдеры предлагают рекламные «бесплатные» часы. Самое подходящее для того, чтобы проверить как все будет работать.

в) Если провайдер вас удовлетворяет, то попробуйте поискать другие сервера. Например, совсем не факт, что всем нужно ломиться на **QUAKE.SPB.RU**. Если вы москвич, то там тоже начали появляться сервера, их надо только найти. Подпишитесь на конференцию **relcom.games** — там последнее время стали часто публиковать адреса новых серверов. Я завел список Российских серверов. Он находится здесь (таблица \*1)

Для сервера **QUAKE.SPB.RU** объективно (!) самый лучший провайдер — **Nevalink**. (Но это верно только для Питера)





Есть там и еще одна вещь, которая требует если не отдельной статьи, то уж во всяком случае целого абзаца. Это так называемый **Grappling Hook**. Представьте себе, что ваш герой обладает неким крюком, к которому привязана цепь. Он может бросить его куда угодно — хоть в потолок, хоть в стену, хоть в человека, и крюк там зацепится. А человек по цепи к этому крюку подтянется. Как **BatMan**. Так можно и из лавы выскочить, и ракетницу под потолком схватить... А еще можно повиснуть где-нибудь высоко-высоко и оттуда отстреливать пробегающих внизу людишек, которые знать не знают и ведать не ведают, откуда их смерть настигла... Да и мало ли, что можно сделать при фантазии-то... А полезных вещей там под потолком — море, надо только наловчиться бросать поточнее и пространственную память натренировать, чтоб каждый раз уровень новым не казался.

Немного о тактике. На самом деле, в **Quake** побеждает не самый сильный, а самый ловкий и хитрый. Если ты один раз узнал, где лежит **QuadDamage** и **SuperHealth** на каждом уровне, то играть становится легче и веселее, а если ты умеешь двигаться быстро и стрелять точно, то нет ничего удивительного, если ты из простого винчестера убьешь

человека с **Rocket Launcher**, не потеряв при этом даже **10%** здоровья. Говорят, что важно уметь играть с «мышкой», мол, «мышысты круче клавиатурщиков», но я вам скажу: это все вздор. Можно играть плохо, а можно хорошо... И здесь не важно, чем ты пользуешься. Количество получаемого удовольствия не зависит от используемого для этого способа. Главное — чтобы мог, а как и чем — неважно. :)

В заключение хочу сказать, что Петербургская компания «Невалинк» имеет свой **Quake**-сервер ([quake.spb.ru](http://quake.spb.ru)), прийти на который может любой желающий. Для этого необходимо иметь **Quake, Windows 95** и быть подключенным к **Internet**. Если вас интересуют подробности, то ищите их на:

[www.ats.spb.ru/quake](http://www.ats.spb.ru/quake).



### Краткая инструкция по запуску Quake для игры через Internet:

1. Соединитесь со своим провайдером посредством **DialUp**.
2. Запустите **Quake** при помощи **Q95.bat**
3. Подождите, пока он загрузится и перед вами появится меню.
4. Теперь в меню (**ESC**), там:

**Multiplayer**  
**Join A Game**  
**TCP/IP**

Выберите курсором «**Join Game At**» и впишите туда адрес сервера:  
**QUAKE.SPB.RU**

5. Теперь **Enter**; если все сделано правильно, то вы должны увидеть:  
**Trying...**  
**Still trying...**  
**connection accepted**

6. Все, вы подключились к серверу. Не стойте, сейчас Вас убьют :).



IP адрес	Port	Город	Тип
<a href="http://quake.spb.ru">quake.spb.ru</a>	26000	С. Петербург	DeathMatch
<a href="http://quake.spb.ru">quake.spb.ru</a>	26001	С. Петербург	CTF
3.5194.87.251.22	27000	Moscow	CTF
194.67.99.18	26000		DeathMatch
194.67.99.19	26000	CTF	
193.124.133.200	26000	Moscow	DeathMatch
195.182.128.2	26000	СПб	DeathMatch
195.182.128.3	26001	СПб	Project1 deathmatch 69
194.87.251.22	26001	Moscow	CTF 3.5 & Multiskin 1.1
194.87.251.21	26001	Moscow	TF

Таблица №1

## ЧаВО (Часто задаваемые Вопросы и Ответы на них)

г) Если все так плохо, то организуйте, в конце концов свой собственный сервер.

### 6. Соединение с сервером происходит, но я получаю сообщение типа map ??????.bsp not found.

Это значит, что на сервере установлен нестандартный вариант **Quake**. Обычно, что это за игра можно определить по названию сервера. Например, если сервер в своем названии содержит аббревиатуру **CTF**, то значит перед соединением надо запустить **Quake** с **CTF** патчем.

Для установки **CTF** нужно проделать следующие операции:

1. Взять здесь **CTF**
2. Создать директорию **CTF** в уже существующей директории **QUAKE**

Пример:

C:\>cd quake

C:\QUAKE>mkdir ctf

3. Скопировать файл **PAK0.PAK** находящийся в архиве в только что созданную директорию **CTF**. Внимание! Не перезапишите уже существующий файл **PAK0.PAK**

4. Для запуска **Quake** для игры в **CTF** запустите игру с ключом — **game ctf**

Пример:

q95.bat -game ctf

5. Все!

6. Внимание! (еще раз)

На сервере **QUAKE.SPB.RU** **CTF** находится на порту **26001**.

Т.е. При указании адреса сервера, необходимо найти цифру **26000** и заменить ее на **26001**.

Если при соединении вы получаете сообщение об ошибке, значит вы сделали что-то неправильно.

### 7. Как все эти ... пишут сообщения во время игры?

Нажмите кнопку «Т», и пишите, пишите, пишите... Потом <Enter>

### 8. Что такое Project1?

**Project1** — это тоже переделка **Quake**. Но в отличие от других — имеет отечественное происхождение. Обладает некоторыми исключительными особенностями. Как то: рюкзак может взорваться (что логично, так как там лежат боеприпасы); одинарный винчестер усилен и ускорен; двойной усилен и замедлен; ракеты летают медленнее, что делает оружие более сбалансированным; все предметы (включая рюкзак и ракеты) теперь могут проходить через телепорт.

Есть и еще масса всего, но пока описанию не подверглось.

### 9. Как играть в Quake из DOS?

Для модемного соединения: **quakeppp20.zip**. Скачайте себе этот файл. В архиве, помимо всего прочего, есть **QUAKE-PPP.TXT**. Ознакомьтесь с ним и «все у вас получится»

Для сетевого соединения: **qukip-dos.zip**. Там читать надо, **README.DOC**

В случае возникновения вопросов обращайтесь ко мне.

### 10. В Quake->Multiplayer->Join a Game не горит TCP/IP. Что делать?

Во первых проверьте запущен ли у вас **Windows 95 (NT)** и настроен ли там интернет. Если да, то убедитесь что вы запустили **Q95.bat**. Если все из вышеперечисленного верно, но **TCP/IP** все равно не работает, попробуйте установить **WinQuake**.



# Virtua Fighter 3

## В РОССИИ

В чем никак нельзя обвинить Sega, так это в том, как она использует свои новые технологии. Разработав в тандеме с Lockheed Marteen самую мощную на сегодняшний день систему для игровых автоматов, она поставила ее себе на службу для создания ранее невозможных произведений, а не для перепевов старых тем с новой графикой. И в результате, команда под предводительством Yu Suzuki снова сотворила чудо. Многие уже наверно слышали об этой игре. Как-никак, именно **Virtua Fighter** положила начало всем трехмерным дракам нашего времени и до сих пор является настоящим примером для подражания. И вот уже третий раз подряд это



произведение полностью меняет наши представления об этом жанре. Забудьте обо всех других трехмерных драках — **Virtua Fighter 3** оставляет их всех далеко позади. Но самое главное, нам уже не нужно ждать год или более того, чтобы получить некое представление о том, какая игра была на самом деле, судя по ее переводу на персональный компьютер или игровую приставку. Наверное, впервые в истории отечественной индустрии электронных развлечений наши владельцы игровых центров взяли на себя такую смелость привезти данный high-end игровой автомат в Россию, стоимость которого, по разным

миллионам полигонов в секунду способна привлечь к производству внимание каждого. Для сравнения: самая мощная сегодня домашняя игровая система Nintendo 64 может похвастаться только десятой частью этих возможностей. Другие же системы, включая мощнейшие персональ-



ные компьютеры, пока не идут ни в какое сравнение. Такая «сила» позволила разработчикам обратить свое внимание на мельчайшие детали. Движение глаз, волос, одежды и прочих «несущественных» мелочей добавляет дополнительный реализм в эту самую реальную полигонную драку. Движения бойцов как никогда плавны и грациозны, что

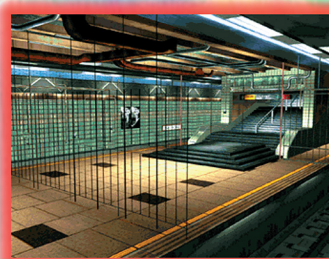
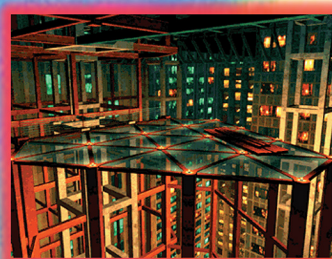
вопрочем, можно было ожидать от известных мастеров motion capture из Sega. Но настоящим революционным моментом этого произведения является не то, как хорошо двигается каждый невероятно детализированный персонаж, а то где все это происходит. Прощайте, квадратные арены, бесконечные поля и клетки. Виртуальные бойцы теперь выясняют свои отношения, как все остальные люди, там, где придется. Это, конечно, преувеличение, но факт остается фактом. Окружающая обстановка теперь играет не последнюю роль в игровом

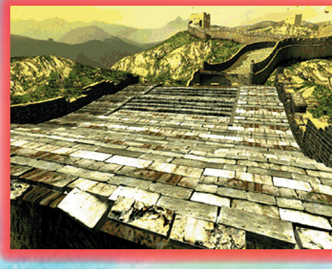
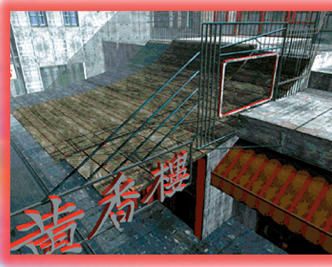
оценкам, находится в районе 10 тысяч долларов. Но **Virtua Fighter 3** этого стоит. Так что же изменилось за два с лишним года, прошедших с дебюта второй части этой серии? Первое, и самое очевидное — это графика. Тут Sega поставила на славу. Мощности системы, которая может оперировать более чем

процессе. Вы можете драться на закрытой станции метро, когда с двух сторон вас окружают периодически проезжающие мимо поезда, а с двух других сторон расположены лестницы. Выход из вестибюля, правда, перекрыт стальными решетками, о которые можно основательно побить противника. Другие уровни могут иметь неровную поверхность с небольшими возвышенностями и углублениями. К примеру, один уровень расположен на самой китайской стене, и вся драка происходит на ее ступенях. В общем, ни одна арена не похожа на другую, ни по дизайну, ни по своему по-



строению. Но, кроме этого, пейзаж на заднем плане живет своей собственной жизнью. Как уже было сказано выше, в метро ездят поезда, в горах текут ручьи и идет снег, когда каждая снежинка прорисовывается отдельно. Над островом в океане летают чайки, а прибрежные волны бьются о берег. Описывать это можно до бесконечности, но только своими глазами вы сможете увидеть это великолепие и внимание разработчиков к каждой детали. И вместе с новыми аренами игрокам предлагается воспользоваться также и перемещением персонажей в полном 3D. Yu Suzuki, в своих лучших традициях, поставил уже вроде





бы привычный отход бойцов в третье измерение на службу игроков, а не на службу работников отдела по маркетингу, чтобы они могли выделить игру из всех остальных. Это проделано так профессионально, что можно теперь с уверенностью сказать, что до этой игры мы не видели настоящих трехмерных драк. Что же касается самого игрового процесса, то равных ему сегодня найти нельзя.

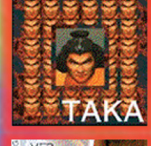
На самом деле, если бы Sega только сейчас выпустила **Virtua Fighter 2**, эта игра победила бы по своим игровым возможностям все другие полигонные драки, настолько она опередила свое время. До сих пор никому, кроме Sega, не удалось перенести все прелести лучших двухмерных драк в трехмерный мир без потери скорости и точности управления последними. Никаких задержек между командами с джойстика и реакцией на это бойцов на экране, никаких пропущенных ударов из-за неточного определения столкновений трехмерных объектов. И теперь все эти качества были перенесены в полностью трехмерный мир и даже улучшены. Все выверено до такого совершенства, что управление персонажами с помощью нажатия клавиш является продолжением мыслей игроков. То есть, между вами и самой игрой нет никаких препятствий. В самой же игре, как и следовало ожидать, каждый из 12 персонажей не похож на другого. Каждый из них обладает своим собственным стилем, который изначально прост и доступен каждому, но на овладение которым потребуются истратить достаточно много усилий. Искусственный интеллект был разработан так, чтобы позволить всем получить удовольствие. Чем лучше вы деретесь, тем опаснее становятся оппоненты и наоборот. Это может немного расстроить профессионалов, которые могут наблюдать, как новичок не встречает такого же сопротивления со стороны компьютера, как они. Тем не менее, этот фактор резко подчеркивает тот факт, что главное в дан-



ной игре – это реакция, опыт и умения игроков, а не их знание супер приемов. Таким образом, даже создается впечатление, что у игроков в **Virtua Fighter 3** не существует предела совершенства, когда можно будет с уверенностью сказать: «я прошел эту игру вдоль и поперек и знаю ее, как свои пять пальцев». Это настоящее монументальное произведение искусств, которому еще долго не будет равных.

Но, собственно говоря, при всех неоспоримых преимуществах этой игры, у нее есть один большой недостаток. Это ее цена. Большинство залов, которые пришлось посетить автору статьи, не могут похвастаться наличием подобных дорогих автоматов, как и собственно особым профессионализмом в их подборе. И станет ли приход **Virtua Fighter 3** в российские центры развлечений прелюдией более глобальных изменений в нашей игровой индустрии, пока не ясно. Как это ни печально, в этом вопросе мы слишком сильно отстали от остального мира. У нас, по большому счету, так до сих пор и нет полноценных игровых центров, где бы мы могли всегда найти большинство новинок, как нет у нас и опыта работы в этой сфере. Это позволяет владельцам уже существующих аркад кормить неискушенных российских игроков просроченным товаром. Но такое положение не может продлиться долго, и в один момент им всем придется признать, что без постоянного обновления ассортимента говорить о стабильных доходах в этой индустрии не приходится. Это уже давно поняли продавцы

компьютеров, игровых приставок и программной продукции, и теперь пришла очередь за игровыми центрами поменьше свою политику. Будем надеяться на лучшее, а пока наслаждайтесь тем, что уже есть сейчас. И **Virtua Fighter 3** может послужить хорошим началом для знакомства игроков с современными электронными игровыми автоматами.



# ММТН Н О В О е поколение стратегических и г р

**Сергей  
ЛОСЕВ**

**У**верен, что многие любители стратегических игр для PC-компьютеров при упоминании Bungie Software недоуменно пожмут плечами. Не стоит их спрашивать, знакомы ли они с ее продукцией. Скажем, однако, компания отнюдь не новая, она уже успела зарекомендовать себя DOOM-подобной стрелялкой для компьютеров Macintosh. В рейтинге игр для этой платформы Marathon (так называется эта игра) занимала и, наверное, продолжает занимать лидирующие места. Заметим также, что компания очень внимательно следит за течением моды на компьютерные игры. Когда на вершине популярности были игры типа DOOM, из-под ее пера выходили подобные трехмерные стрелялки. Но во второй половине 1996 года вкусы игра-



**Издатель:** Bungie Software  
**Разработчик:** Bungie Software  
**Тема:** стратегия в реальном времени  
**Выход:** май-июнь 1997 года

ющих немного изменились. Повысился спрос на стратегические игры в реальном времени. В немалой степени

на это повлиял выход таких игр, как Warcraft II, Command & Conquer, War Wind, M.A.X., Red Alert. Каждый новый продукт вносил

в жанр стратегии что-то свое. Warcraft II стал значительно сложнее своих, еще немногочисленных предшественников. Он также продемонстрировал возможность сражения на воде. В Command & Conquer реализовано огромное количество разнообразных миссий - от простого патрулирования берега до боев по захвату, удержанию и уничтожению баз противника. War Wind расширил количество участников с двух до четырех. Red Alert является игрой на исторические, не совсем, правда, правдивые темы.

К сожалению, развитие стратегических игр реального времени не происходит революционным путем, как это было, скажем, с играми от ID Software. Стоит сравнить качество графики и такой параметр, как «играбельность» игр Wolfenstein, Doom, Quake, чтобы понять, что за 6-7 лет игры этого жанра претерпели значительные изменения и превратились от довольно примитивных бегалок и стрелялок в сложные программы, использующие многие алгоритмы



**Solling (Dwarf)**

"Hours after the fall of Stoneheim, the dwarves defending Myrgard collapsed the barbican, entombing ten thousand of their number behind as many tons of shattered rock."

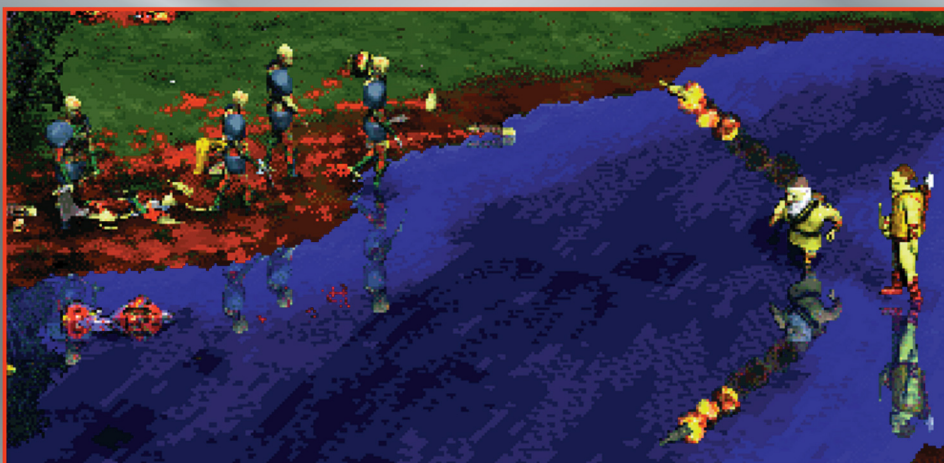


компьютерной трехмерной графики — полигоны, текстуры, освещение и пр. Пора бы и стратегиям реального времени перестать «плыть по течению» и стать более совершенными в плане графики, сюжета и интеллекта военных подразделений.

В обозримом будущем поклонники игр смогут познакомиться с игрой **Myth**, в настоящее время разрабатываемой компанией Bungie. Если кратко охарактеризовать ее, то это военная стратегия в реальном времени, действие которой происходит в сказочных странах. Мир **Myth** слеплен из огромного количества современных компьютерных технологий. Во-первых, в отличие от классического вида сверху или изометрической проекции, используемых в Warcraft и Command & Conquer, игру можно характеризовать как «мультиизометрическую». В **Myth** предусмотрена камера,

которую можно вращать и рассматривать объекты с разных сторон, приближать и отдалять их. Так, запустив игру, вы уже не сможете оторваться от нее — настолько качественной является трехмерная графика **Myth**. При сражениях близ реки будут отчетливо заметны брызги при попадании снарядов в воду, взрывы и пожары от попадания

огненных бомб в прибрежную растительность — таким образом, достигается стопроцентная реалистичность происходящих на экране дисплея событий. Во-вторых, при создании **Myth** компанией Bungie использован такой же подход (кстати, довольно нестандартный), что и в свое время в Quake. Все объекты игры и модели их пове-



На этом кадре можно увидеть, как в воде отражаются перемещающиеся вдоль берега Thrall'ы, хотя это и не спасет их от летящей гранаты гнома...



На этой серии кадров можно проследить как при повороте карты вокруг своей оси изменяется вид на происходящее (как марширующая колонна проходит по долине)

дения описаны на языке программирования, так что, этот способ во многом аналогичен апплетам, используемым в программах просмотра WWW (например, Internet Explorer) для расширения функциональных возможностей Web-страничек. При умении программировать можно реализовать огромное количество дополнений, а в результате получить другую игру с но-



выми персонажами и сюжетом. Или можно на порядок повысить интеллект военных подразделений. По обещаниям разработчиков, в комплект игры будет входить библиотека модулей, с помощью которой одну и ту же миссию можно проходить с разными персонажами. Дополняя **Myth** собственным кодом, можно заставлять рыца-

рей самостоятельно патрулировать участок вдоль реки и при появлении противника бежать за подкреплением. Один из авторов игры, Джейсон Джоунс (Jason Jones), говорит, что «...**Myth** был рожден, чтобы сделать что-то отличное от простой погони по окрестностям за кем-либо». Разработчики собираются предложить нам с вами совершенно другую игру, которую роднят с Warcraft лишь две вещи: жанр — стратегия в реальном времени и место действия — сказочное королевство. При внимательном зна-



(Thrall)

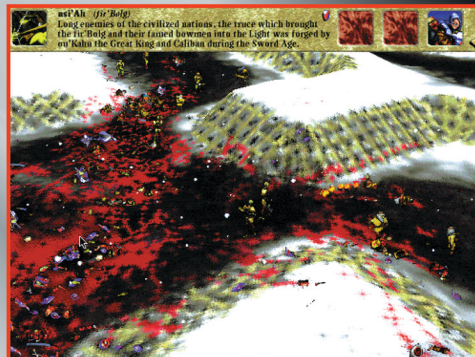
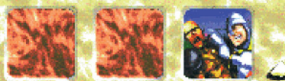
"Bahl'al descended to the flooded, rustling halls of Si'anwon and under the sea there took no breath for nine days, searching the ruined palaces and temples of the Trow for the dream of unlife."





(Wight)

"... and though the dwarves before Stoneheim were unshaken by the wights opposite them, each knew the slow, bleeding death-fever which awaited those who survived the battle."



комстве с **Myth** можно заметить, что кое-что в ней заимствовано из War Hammer. Так, например, подразделение, оставшееся в живых в предыдущей миссии, сохраняет весь свой накопленный опыт в ведении военных действий и имеет преимущество по сравнению с новобранцами.

Со полной уверенностью можно утверждать, что игра **Myth** станет законодателем мод и в персонажах игры. В сражениях принимают участие большое количество подразделений — лучники, гномы... вместо классических монстров: орков, скелетов, демонов, пришедших из игр класса D&D (например, Heroes of Might and Magic); в **Myth** также участвуют еще пока неизвестные игровой общественности Энты (Ents), Махиры (Mahir), Вайты (Wights). Если с **Myth** предстоит встретиться еще не раз (разумно предположить, что так оно и будет), то эти персонажи станут столь же популярными и любимыми, как и участники Dragon & Dangerous.

Действие игры Myth, как уже говорилось, происходит в некоторых сказочных странах, постоянно переживающих светлые и темные циклы развития. В настоящем периоде доминирует зло, а Силы Добра, управляемые вами, сражаются против разрушителей, Падших Лордов и их легионов. Сражения построены в клас-

сическом посценарном режиме: перед вами ставится конкретное задание, выделяется некоторое количество армий, а дальше... поступайте на свое усмотрение. Управление персонажами на лету позволяет более детально рассматривать бои с разных сторон и контролировать их. На сегодняшний момент реализована возможность рассматривать с 16 различных точек. В окончательной версии разработчики обещают увеличить также и количество точек обзора. В игре удачно сочетаются растровая и полигональная графика, поэтому игра не будет чрезмерно тормозить.

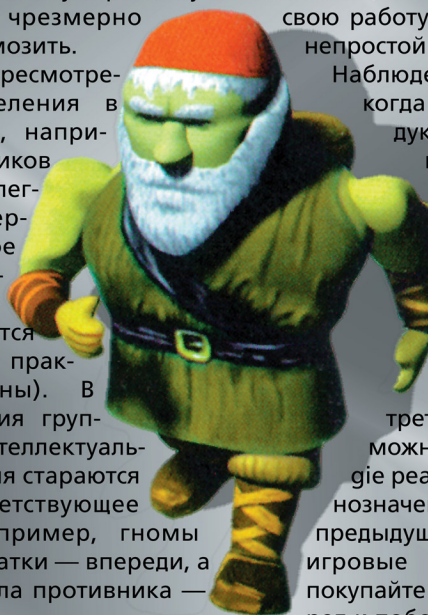
В **Myth** пересмотрена функция выделения в группу (в Warcraft, например, выбирая лучников и рыцарей, можно легко получить совершенно неправильное построение, при котором лучники почему-то оказываются впереди и, поэтому, практически бесполезны). В **Myth** подразделения группируются более интеллектуально и в пылу сражения стараются сохранить соответствующее расположение, например, гномы для рукопашной схватки — впереди, а лучники для обстрела противника — поодаль за ними.

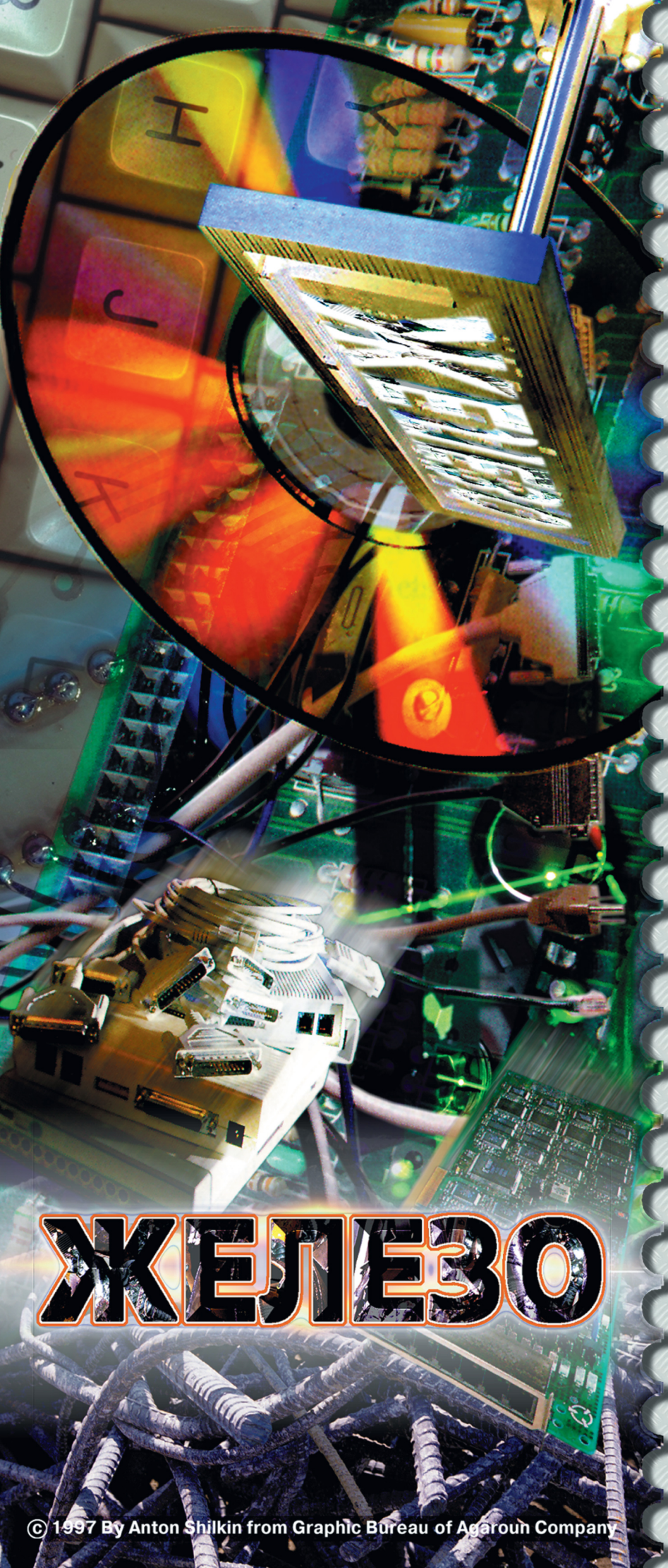
Помимо компании из нескольких миссий, в **Myth** предусмотрены отдельные сценарии, причем часть из них адаптирована для индивидуальной игры, а некоторые другие сценарии, такие, как Assassin, Capture the Flag, King of the Hill, лучше смотрятся в коллективной игре.

В играх с несколькими участниками можно создавать комбинированные армии из Сил Добра и войск Падших Лордов. Проходить уровни **Myth** можно по локальной сети, модему или Internet.

Итак, остается подвести итог. Авторы наобещали слишком много — новую графику, новый подход, гибкие возможности для расширения игры... Успеют ли, смогут ли они завершить свою работу в срок? Ответ на этот непростой вопрос дать сложно.

Наблюдения показывают, что когда о программном продукте говорят очень много, он опаздывает сначала на месяц, затем на полгода, затем на... Не будем строить пессимистических прогнозов, а лучше немного подождем и посмотрим... Если хотя бы треть из обещанных возможностей компания Bungie реализует, тогда вывод однозначен — откладывайте все предыдущие имеющиеся у вас игровые компакт-диски, покупайте **Myth** и... вперед к победе!





«Страна игр» и другие игровые издания не раз обращались к рассказу о джойстиках. Внимательный читатель наверняка помнит статью «Джойстик будущего» в августовском номере журнала, в которой подробно рассказано об истории создания джойстиков, их разновидностях, о новых разработках ведущих фирм. В этой статье мы даем обзор джойстиков, которые сегодня можно купить в российских магазинах. В этом материале не будет пространных рассуждений о том, почему слово «**joystick**» переводится как «палочка удовольствия», зато мы постараемся дать практические рекомендации, необходимые при выборе и покупке джойстика.

Все джойстики можно разделить на 3 основных группы:

а) рукоятки, от которых и пошло название «**joystick**»;

б) ручные панели управления, называемые «**game pad**» (геймпад), ими комплектуются все игровые TV приставки;

в) манипуляторы для управления автомобилем. Как правило, это руль с педалями или без.

Прежде чем покупать джойстик, необходимо определить, в какие игры вы собираетесь играть. Любителям симуляторов просто необходимо иметь джойстик-рукоятку. Причем симулятор может быть не обязательно авиационный, но и космический или автомобильный. Управлять подводной лодкой или военным кораблем также намного удобнее при помощи джойстика, чем клавиатуры. Однако в играх других типов использовать рукоятку практически невозможно. Джойстики для симуляторов выпускаются в самом разном исполнении. На самых простых, а следовательно, самых дешевых рукоятках всего две кнопки: кнопка ведения огня и кнопка переключения оружия. Такие джойстики вполне подходят для игр с простым управлением. Мы не будем описывать их в обзоре, но перечислим лучшие из них: **Microsoft Sidewinder**, **Logitech WingMan**, **Gravis BlackHawk**, **Dexxa Joystick**. В большинстве симуляторов для управления задействуется почти вся клавиатура. Для таких игр подойдет джойстик с 4-мя и более кнопками. На самых дорогих моделях более 10 кнопок, которые могут выполнять функции 20 клавиатурных клавиш.

В автомобильных симуляторах (проще, гонках) лучше использовать руль. Одни фирмы выпускают руль в комплекте с педалями газа и тормоза, другие заменяют педали кнопками.

Самый универсальный джойстик – **gamepad**. Не случайно все телевизионные игровые приставки комплектуются именно им. Геймпадом можно играть практически во все игры. А в «драках» и спортивных играх он просто незаменим.

И еще одно важное замечание: прежде чем покупать джойстик, убедитесь, что вам есть куда его подключить. Большинство джойстиков подключается в специальный 15-пиновый порт на звуковой плате. Некоторые дорогие модели подключаются в клавиатурный порт, а клавиатура, в свою очередь, подключается в джойстик.

Все джойстики оценивались по 10-бальной шкале. Первая оценка – общая, она показывает эргономичность, надежность, функциональность джойстика. Через дробь – вторая оценка, соотношение цены и качества (грубо говоря, насколько «дешево» и «сердито»). Ведь большинство из нас при покупке руководствуется именно такой оценкой.

# ЖЕЛЕЗО

## Advanced Gravis PC GamePad

Традиционный **GamePad** от американской фирмы **Advanced Gravis**. Незаменим для спортивных игр и файтингов. На этом джойстике 6 кнопок и крестовина, причем в крестовину можно вставить специальный рычажок, которым очень удобно управлять перемещением. В комплект с джойстиком даются несколько шароварных игр и дополнительный софт для калибровки (хотя этим джойстиком вполне можно пользоваться и без дополнительной настройки).

Интересно, что он адаптирован и для левшей. Достаточно перевернуть его вверх ногами и переключить специальный переключатель, и крестовина окажется справа, а кнопки слева. Цена \$30.

7/10

## Advanced Gravis GamePad Pro

Новая разработка от **Advanced Gravis**. У джойстика очень удобная форма (заимствованная, кстати, у джойстика для **Sony PlayStation**). На нем есть крестовина и 10 кнопок: 4 основных справа, 4 боковых и 2 кнопки управления. Очень важно, что в **GamePad Pro** можно подключить второй джойстик и играть вдвоем. Прилагающийся софт под **Windows 95** позволяет запрограммировать любые клавиши клавиатуры и даже комбинации клавиш под кнопки джойстика. Джойстик подключается в 15-ти пиновый гейм-порт. Цена \$70.

9/9

Thrustmaster, Inc.

## Phazer Pad

Американская компания **Thrustmaster** попыталась засунуть в этот геймпад все, что только можно. 6 программируемых кнопок, 2 программируемых переключателя для программирования кодов, специальное колесо для управления вращением, переключатель автоматического ведения огня, возможность подключения второго джойстика. **Phazer Pad**, пожалуй, наиболее универсальный из всех геймпадов. Стоит отметить чрезвычайно удобный интерфейс программирования кнопок. Конечно же, в комплекте есть весь необходимый софт под **DOS** и **Windows 95** для программирования. Цена \$80.

9/8

Microsoft

## SideWinder GamePad

Пожалуй, это самый совершенный из геймпадов. Ошеломляющий дизайн и многофункциональность заслуживают самой высокой оценки. Целых шесть программируемых кнопок плюс два шифта. Все кнопки полностью программируются, можно программировать комбинации кнопок и различные коды, что немаловажно для файтингов. В этом геймпаде есть специальный порт для подключения второго джойстика. Причем, можно соединить 4 геймпада в цепь и играть вчетвером. К джойстику прилагается весь необходимый софт для настройки и программирования кнопок. Требуется **Windows 95**. Цена \$80.

9/9

Logitech

## WingMan Extreme

Наверное, это самый популярный джойстик. При доступной цене он достаточно функционален. Рукоятка повторяет штурвал истребителя. На ней удобно расположен 4-х позиционный переключатель, предназначенный для переключения видов из кабины (так называемая «шляпа»). Четырех дополнительных кнопок и клавиши ведения огня вполне достаточно для управления как простыми космическими симуляторами, так и такими «монстрами», как **F-22** и **AH-64 Longbow**. Одним словом, приличное качество по доступной цене. Цена \$60.

7/8

Logitech

## WingMan Warrior

Новый джойстик от **Logitech**. Смелая попытка приспособить джойстик под **DOOM**-образные игры. Не знаю, надо быть фанатом джойстика, чтобы играть им в **Duke Nukem 3D** или **Quake**. Однако для авиационных симуляторов **WingMan Warrior** более чем подходит. Рукоятка полностью повторяет рукоятку **WingMan Extreme**. Отличие в том, что на платформе расположена ручка, позволяющая поворачиваться на 360 градусов. Джойстик позволяет управлять также килевым рулем и скоростью. Но цена на **WingMan Warrior** (\$120) явно завышена.

8/7



Игорь Пискунов



DESIGNED FOR

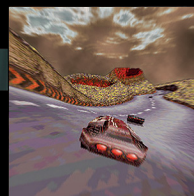
Intel  
MMX™

ФИРМА "АКЕППА"  
представляет новинку от

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

АВТОМОБИЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР  
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

# rod



## НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



**Планета гибнет.  
На последнем улетающем  
космическом корабле осталось  
всего одно место. Чтобы занять его  
Вы должны победить в гонке...**



- **УДИВИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ:**  
640x480 точек, 16 млн. цветов одновременно, при этом все картинки рассчитываются в реальном времени со скоростью 32 кадра/сек. (до 60 кадров/сек. при использовании графической карты с 3D ускорителем)!
- **НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ:**  
Игра по сети, по модему, с использованием прямого соединения. Возможность игры вдвоем на одном компьютере (при этом экран монитора разделен пополам). И наконец компьютерная игра в Internet (планируется даже проведение чемпионата мира по 'rod').
- **МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
Windows 95, Pentium 100Mhz (рекомендуется Pentium 120Mhz или MMX), 16Mb RAM, 1 Mb Video, 2x CD-ROM, звуковая карта совместимая с Windows 95.

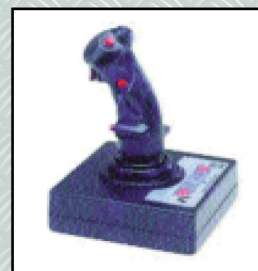
©1997 Ubi Soft Entertainment. Права на игру 'rod' принадлежат компании Ubi Soft Entertainment.  
Эксклюзивные права на распространение русской версии 'rod' в России, СНГ, Латвии, Литве и Эстонии принадлежат фирме "Акеппа". Телефон (095) 242-0323, факс: (095) 242-8898.

Thrustmaster, Inc.

## Top Gun

**Thrustmaster, Inc.** является общепризнанным лидером в производстве дорогих, высококлассных джойстиков. Недорогая модель **Top Gun** отличается безупречным качеством исполнения и надежностью. Не зря она носит гордое имя **Top Gun**. Рукоятка крепится на тяжелой платформе и повторяет штурвал истребителя **F-16**. Резиновая манжета вокруг рукоятки придает вращению упругость и делает управление более реалистичным. На рукоятке 4-х позиционный переключатель, клавиша ведения огня и 3 дополнительных кнопки. В целом, джойстик оставляет самые приятные ощущения. Цена \$70.

8/9



Microsoft

## SideWinder 3D Pro

**Microsoft SideWinder 3D Pro** можно смело назвать самой удачной покупкой.

Предыдущая 2-х кнопочная модель джойстика **Microsoft SideWinder** быстро завоевала популярность благодаря отличному качеству, надежности и симпатичному дизайну. Новый **SideWinder 3D Pro** поражает своей универсальностью и количеством выполняемых функций. На рукоятке расположен 8-ми позиционный переключатель видов из кабины, кнопка ведения огня и 3 дополнительных кнопки. На платформе 4 программируемые кнопки. Удобно и то, что рядом расположен рычаг управления скоростью. Но самое главное, на что обращают внимание создатели джойстика, это возможность поворота вокруг собственной оси (рукоятка поворачивается в 3-х плоскостях: вправо-влево, вперед-назад и вокруг своей оси). Цена \$80.

9/10



CH Products

## F-16 Flight Stick

Американская фирма **CH Products** входит в тройку ведущих производителей джойстиков (двое других – **Thrustmaster Inc.** и **Advanced Gravis**). Эта фирма выпускает более 30 видов различных манипуляторов для **PC**. Джойстик **F-16 Flight Stick** сделан очень добротно, качественно, но весьма скромнен по своим возможностям. У него всего 4 программируемые кнопки. Рукоятка сделана из легкой пластмассы, что, конечно же, не является преимуществом. Цена \$70.

6/6



CH Products

## F-16 Combat Stick

Более совершенный джойстик, чем **F-16 Flight Stick**. Фирма-производитель считает его своим лучшим детищем. И, надо сказать, не зря! Джойстик способен выполнять 14 различных функций. На джойстике 6 кнопок и два 4-х позиционных переключателя. Для полноты ощущений **F-16** рекомендуется использовать вместе с дополнительным устройством под левую руку – **CH Pro Throttle**, которое дает использовать дополнительно 20 функций и возможность программирования кнопок. **F-16 Combat Stick** – первоклассное устройство для любителей авиационных симуляторов. Цена \$120.

9/9



CH Products

## Pro Throttle

**Pro Throttle** – это авиационный манипулятор под левую руку. В боевом самолете управление полетом и стрельбой выполняется при помощи штурвала, а в левой руке ручка газа. Функции ручки газа и выполняет **Pro Throttle**. Кроме того, на джойстике 4 четырехпозиционных переключателя и 4 кнопки. Джойстик способен выполнять 20 функций. А если к нему вы подключите другой джойстик, то вы сможете увеличить количество функций до 35 и полностью перепрограммировать все кнопки на ваш вкус. Одним словом, если у вас есть лишние \$150, то вы без труда сможете максимально имитировать управление настоящим боевым самолетом. Поверьте, ощущения, получаемые от игры с **Pro Throttle**, того стоят! Цена \$150.

9/9



ThrustMaster, Inc.

## F-22 PRO

Новый джойстик от **Thrustmaster F-22 PRO** смело можно назвать лучшим джойстиком из всех существующих. Рукоятка полностью повторяет штурвал истребителя **F-16 Falcon**. Она крепится на массивной металлической платформе. Благодаря резиновой манжете в основании рукоятка вращается достаточно упруго. На рукоятке 4 четырехпозиционных переключателя. Рядом 3 программируемые кнопки и двухпозиционный триггер ведения огня. В основании рукоятки – переключатель переговорного устройства. Всего джойстик выполняет более 20 функций, причем все кнопки можно перепрограммировать и запомнить эту программу. Джойстик подключается в клавиатурный и гейм-порт. **F-22 PRO** поддерживают практически все симуляторы. Цена \$220.

10/10



ThrustMaster, Inc.

## F-16 Flight Control System

Внешне **F-16 FLCS** выполнен точно так же, как и **F-22 PRO**. На нем те же кнопки. **F-16 FLCS** выполняет также более 20 функций. Но отличия есть. У **F-16 FLCS** пластмассовая, а не металлическая платформа. **F-16 FLCS** не запоминает последней программы для кнопок. Все остальное полностью совпадает, а цена на \$20 дешевле.

Одним словом, первоклассный джойстик, но без дорогостоящих излишеств. Цена \$200.

10/10



Advanced Gravis

## Thunderbird

Очень неплохой джойстик. На широкой устойчивой платформе установлена небольшая рукоятка. На ней 8-и позиционный переключатель. Четыре удобно расположенные кнопки. Слева на платформе рычаг управления скоростью. Как и все джойстики от **Advanced Gravis**, этот джойстик подходит практически ко всем играм, проблем с настройкой просто не существует. Джойстик обеспечивает простое, удобное управление. Недостаток – чересчур легкая рукоятка выглядит несколько разболтанной. Цена \$80.

7/7



Advanced Gravis

## Firebird 2

Это, пожалуй, лучший джойстик от **Advanced Gravis**. Джойстик традиционно для **Gravis** выполнен на широкой платформе. Благодаря множеству различных кнопок и переключателей, **Firebird 2** выполняет более 20 различных функций. Фактически, джойстик полностью заменяет клавиатуру и способен управлять самым сложным авиационным симулятором. На рукоятке 8-ми позиционный переключатель, 13 программируемых кнопок, рычаг управления скоростью. Джойстик подключается в гейм-порт и в клавиатурный порт. В комплект входит диск с необходимыми утилитами и шароварными играми. Первокласное устройство! Цена \$120.

9/10



CH Products

## Force FX

В декабре 1996 года фирма **CH Product** выпустила революционный джойстик. О новейшей технологии **I-Force** известно давно, но, кроме выставочных образцов, она нигде не использовалась. Технология **I-Force** обеспечивает наличие обратной связи между действием в игре и джойстиком. Представьте: вы играете в любимый **Descent** и, стреляя, вы получаете мощную отдачу в руку; вы едете на автомобиле, и вашу руку трясет на неровной поверхности. Все это реально происходит при игре с **CH Force FX**. На джойстике 2 четырехпозиционных переключателя и 4 кнопки. Джойстик поддерживают игры: **Descent 2**, **Need for Speed Gold**, **JetFighter 3** и многие другие. Подобный джойстик выпустила и фирма – конкурент **ThrustMaster**, но ни один, ни другой пока не появились в России. Цена \$250.

\*/\*

ThrustMaster, Inc.

## Formula T2.

Первокласное устройство. **Formula T2** – это руль и педали. Руль диаметром 30 см обтянут мягкой пористой резиной. Он крепится к столу струбциной и поворачивается на 260 градусов. Руль поворачивается с некоторым усилием, что придает управлению максимальный реализм. Справа на платформе две кнопки и рукоятка переключения скоростей. На другой платформе установлены педали газа и тормоза. От игры с **Formula T2** остаются самые приятные воспоминания. Тем более, что для настройки не требуется никакого софта. Просто подключите руль в гейм-порт и откалибруйте так, как требуется в игре. **Formula T2** поддерживается практически всеми известными гонками. Цена \$210.

10/10



ThrustMaster, Inc

## Grand Prix 1

**ThrustMaster** после **Formula T2** решил сделать манипулятор для гонок попроще.

**Grand Prix 1** – это та же самая **Formula T2**, только без педалей. Функции педалей газа и тормоза выполняют две кнопки, установленные на руле. Нет также и рукоятки переключения скоростей. Все остальное в конструкции руля заимствовано у **Formula T2**. А разница в цене существенная – более \$50. Хорошее качество по разумной цене. Цена \$150.

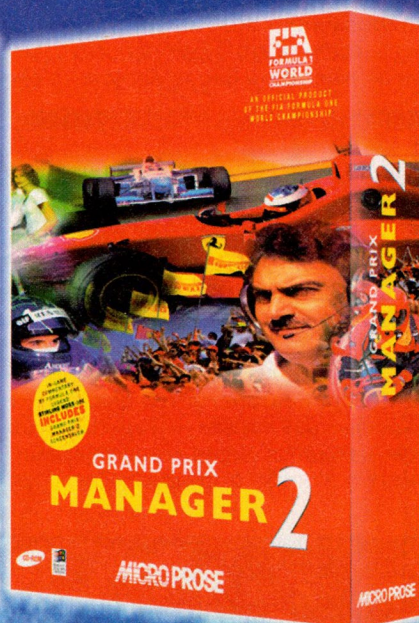
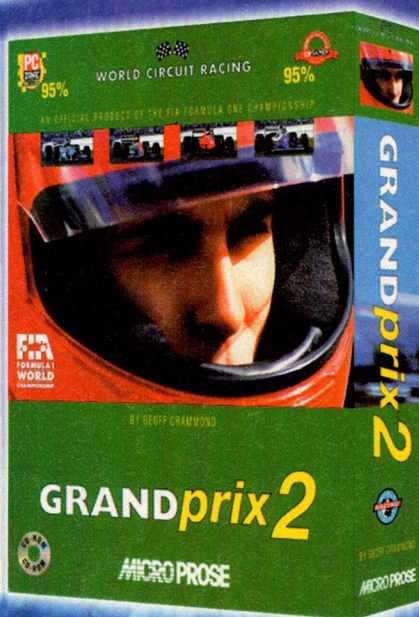
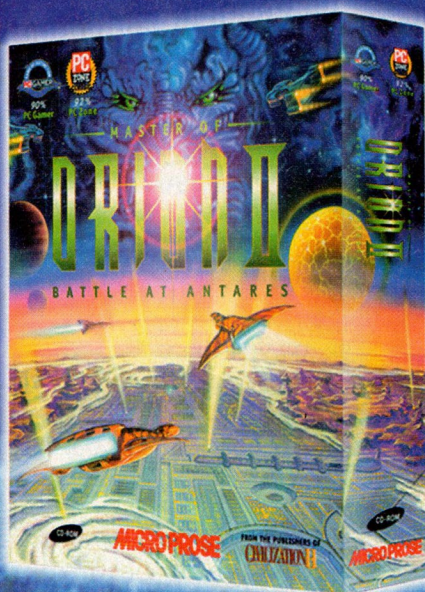
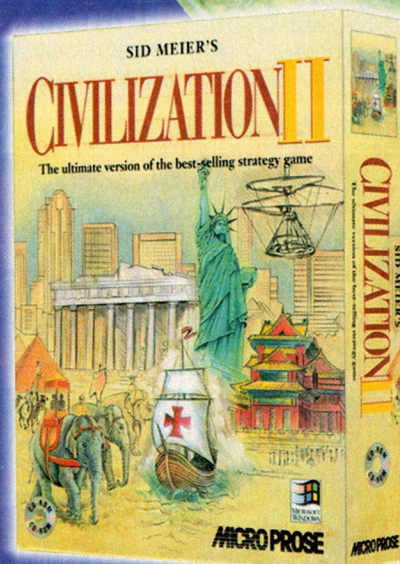
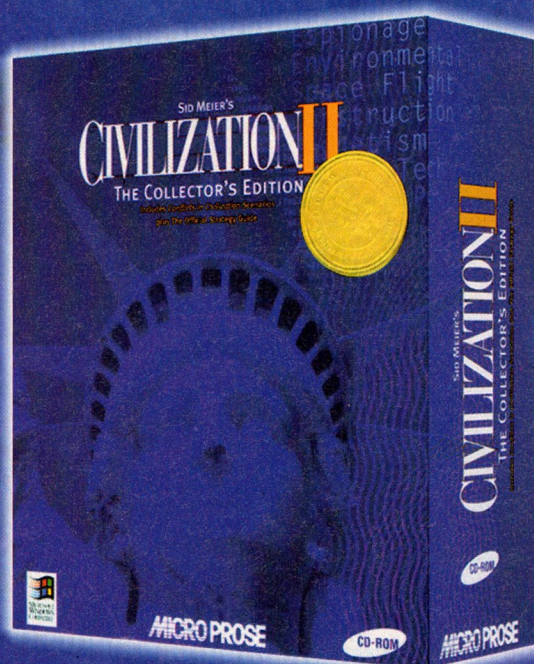
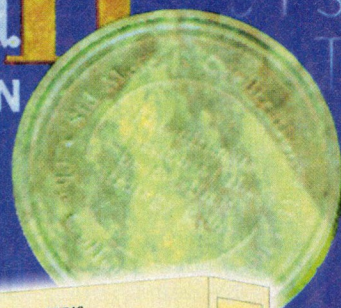
8/9

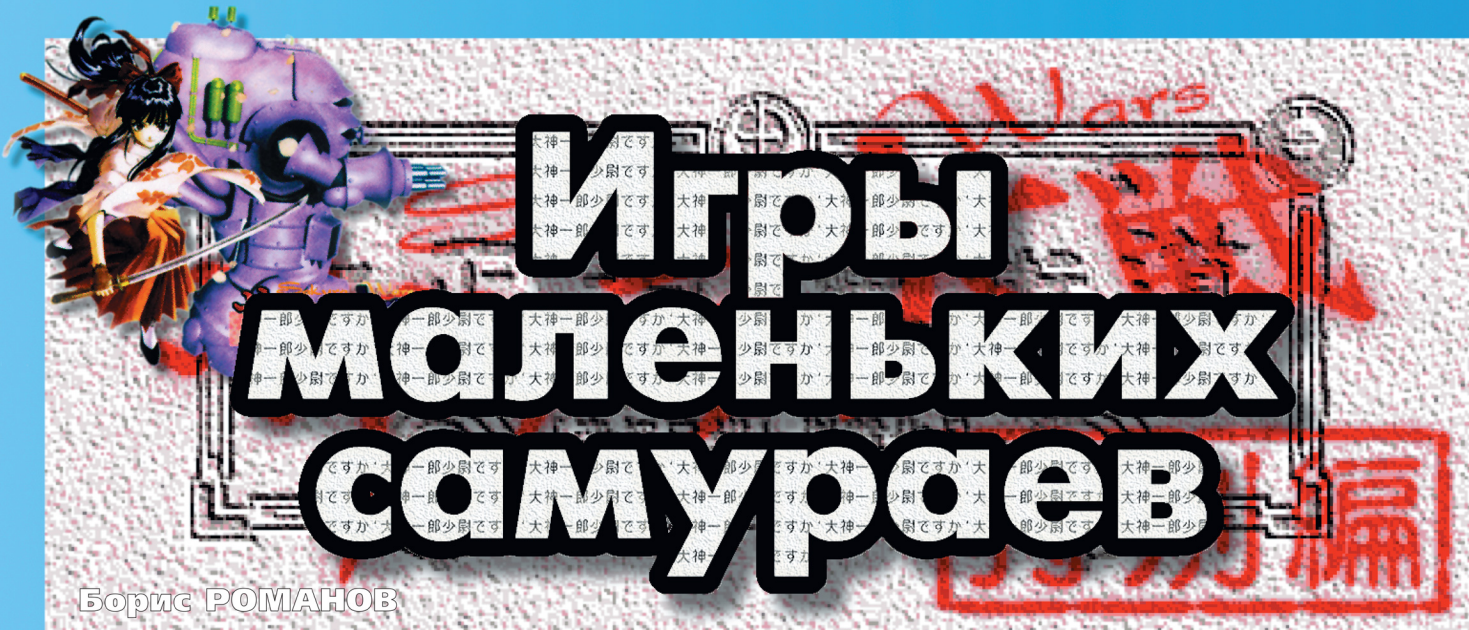


# MICRO PROSE

SID MEIER'S  
**CIVILIZATION II**  
THE COLLECTOR'S EDITION

Includes *Conflicts in Civilization* Scenarios  
plus The Official Strategy Guide





**Н** и для кого не секрет, что все лучшие видеоигры приходят к нам из Японии. За недолгую историю этой индустрии, именно японские разработчики привнесли так много нового и интересного в создание игр и уже давно обогнали своих конкурентов из остальных стран мира. Возьмите любой популярный жанр, будь то драки, гонки или трехмерные приключения, и вы увидите, что все они имеют свои корни в одном из произведений от **Nintendo, Sega, Namco, Konami** или **Capcom**. Нельзя сказать, что они преуспели во всем. Рынок игр для персонального компьютера до сих пор почти полностью принадлежит американцам, но на игровых приставках и автоматах им нет равных. Хотя поставляя на запад огромное количество своих игр, японцы показывают нам только вершину айс-

думать о том, что будет продаваться, а что нет, раскрепощая тем самым свое воображение. А величина родного для них рынка ограждает их от соблазна создания произведений, рассчитанных на незнакомую им аудиторию западных стран. И вот в таких условиях рождаются игры, которые просто никак не вписываются в наши стандарты. Именно о них ниже и пойдет речь.



Если посмотреть более менее серьезно (если это вообще возможно) на сегодняшние вкусы японских игроков, то нетрудно заметить основное их отличие от наших. Практически все популярные в Японии игры основаны на взаимодействии героев, на их общении между собой и развитии персонажей в процессе игры. Возьмите три самых популярных жанра в этой стране: классические **RPG**, стратегические, либо так называемые "симуляторы",



- все они несут в себе элемент взаимодействия между персонажами. И если к японским **RPG** мы уже привыкли, а стратегических игр у нас и своих хватает, то новая волна "симуляторов" жизни способна удивить любого. И для примера такого чисто японского подхода к играм мы решили взять одно из самых популярных произведений прошлого года (и по продажам, и по мнению тамошних критиков), игрушку



берга, оставляя большую часть своих игр недоступными для европейского и американского покупателя. И в этом нет ничего странного. Ни в одной другой стране мира так не любят игры. Это позволяет разработчикам меньше





**Sakura Wars.** И что самое главное, в ней перемешаны все выше перечисленные жанры, что делает ее очень удобной для представления нашим читателям. Сюжет **Sakura Wars** таков. Вы выступаете в роли молодого военного, морского пехотинца японской армии 20-х годов, **Ichiro Ogami**, цель жизни которого - защитить свою страну. Однажды вас посылают на службу в элитное подразделение, которое на



поверхности представляет собой оперный театр, а вашими подчиненными становятся шесть молодых и красивых (по японским меркам) актрис. Не стоит и говорить, как был расстроен **Ichiro**, пока ему не открылась вся правда. Оперный театр являлся прикрытием секретной военной базы, а актрисы оказались пилотами боевых роботов, работающих на паровой тяге. И теперь вашей задачей будет командовать этой «армией» в борьбе против злых демонов, которые хотят свергнуть правительство. Далее игра четко



разделяется на две части: хорошо продуманную пошаговую военную стратегию/RPG и так называемый симулятор общения. Между боями вы будете бродить по оперному театру, заигрывая с героинями и разрешая разные межличностные проблемы. Попав в трудную ситуацию, вам дается несколько секунд на ответ, после которого звуковой эффект даст знать, правильно ли вы поступили. В зависимости от этого, ваш статус в глазах героинь меняется,



и та из них, которая за время игры поставит вам наибольшее количество очков, в конце концов, навечно в вас влюбляется. Конец игры. Не стоит и говорить, что такие игры вряд ли когда-либо будут переведены и выпущены за пределами Японии, хотя у себя на родине они являются сегодня самым ходовым товаром. Дело дошло до того, что социологи уже стали изучать этот феномен, а игровые журналы посвящают ему огромные обзоры, исследуя



как эти произведения могут помочь игрокам в реальной жизни.

Но не только сами видеоигры выходят за рамки нашего понимания. Мы уже однажды писали о новом веянии среди японских издательств - снабжать свои произведе-

ния сувенирами на тему игры. Эти комплекты стали очень популярны до такой степени, что покупатели готовы платить за них и более 2000 долларов. Но вот крупнейший японский производитель игрушек, **Bandai**, пошел еще дальше. Их последняя полигонная драка поставляется в комплекте со сборными моделями роботов из игры и специальной карточки памяти. Модели созданы так, что вы можете спокойно взять руки или ноги одного из них и присоединить их к туловищу другого. Собранный робот подключается к игровой приставке, и вы на экране можете наблюдать ваше творение в действии. К сожалению, двигаются только герои игры, а сами модели стоят неподвижно. Тем не менее, данная концепция звучит очень заманчиво. Представьте себе игру, в которую можно будет до-



бавить нового персонажа, купив его модель и соответствующую карточку памяти. Но, к сожалению, сама игра **ZXE-D Legend of Plasmalite** получилась так себе, и соответственно никто не захотел просто перевести ее для западной аудитории.



# Тесные контакты третьего рода

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Опять он! Боже, как я его ненавижу! Как его настоящее имя, кто он – мужчина или женщина, тинэйджер или дряхлый старик? Это я вряд ли смогу узнать. Но кое-что известно точно – более подлого и вороватого субъекта в этом мире мне еще не попадалось. И зачем мы пустили его в нашу игру! Пока мы со стариной Джо, истекая кровью, бились с монстрами, он увел из-под самого носа честно завоеванные трофеи и скрылся в дальней комнате. Но, чу! Там же тупик! Скорее перекроем путь к отступлению: Джо остался у двери, а я бросаюсь внутрь. Вот и он – заметался, выставил вперед Магический Посох. Но правда-то на нашей стороне и грядет час расплаты...»

Тем, кто уже приобщился к магии многопользовательских

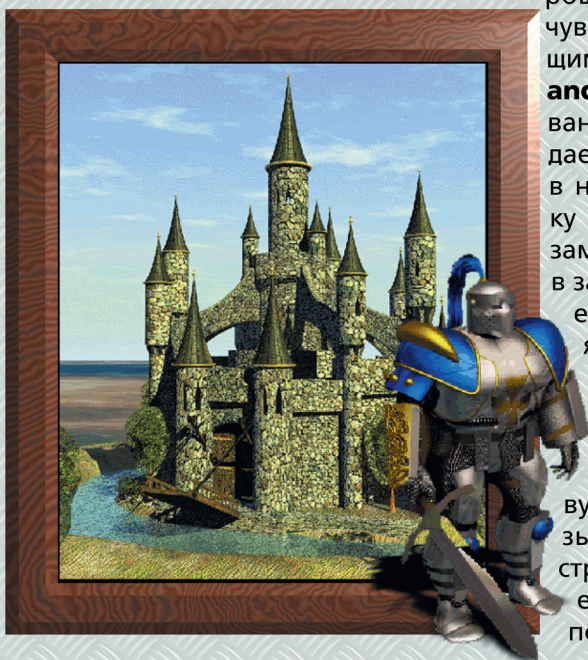
игр (**MUG**), хорошо знакомы подобные переживания. Игрок со стажем, поднаторевший в сражениях с ведомыми искусственным интеллектом (**AI**) врагами, давно пришел к выводу, что человек – действительно царь природы, а все усилия создателей игр по улучшению **AI** малоэффективны. Действия врагов в 99% случаев предсказуемы, побеждают они зачастую грубым навалом – ни тебе маневров, ни настоящей подлости, ни полета стратегической мысли. Другое дело хитрый и коварный собрат по разуму – после победы в хорошем **deathmatch**'е чувствуешь себя настоящим **Master'ом of Might and Magic!** Особое очарование групповой игре придает возможность получить в нужный момент поддержку от друга или, наоборот, заманить наивных геймеров в заранее созданный по своему вкусу мир. А как приятно вспомнить о прошлых баталиях в непринужденной беседе с неопитами **MUG** или продемонстрировать своей девушке собственный «позывной», украшающий страничку **Web** с сообщением о победителе турнира по **Warcraft II**...

Как видим, причин играть с людьми, а не с **AI**, более чем достаточно. Первые **MUG**'и появились еще задолго до эры **Windows** и представляли собой текстовые версии игр в кли-



ент-серверной архитектуре. Многие из них живы и до сей поры, например, социально направленные игры **TinyMUD** и **UnterMUD**, ролевые – **Diku** and **Amber-MUD** и т.п. **MU** в их названии означает, естественно, многопользовательские, а вот **D** имеет несколько расшифровок, самая употребительная – **Dungeons** (Подземелья). Впрочем, сегодня эти игры уже, скорее, экзотика...

Все или, уточняя для педантов, почти все современные коммерческие игровые продукты (от стрелялок и гонок до ролевиков и стратегий) изначально многопользовательские. Либо **Setup**, либо главное меню содержат притягательную строчку о выборе такого режима. И если с желанием опробовать эту возможность все более-менее понятно,



то техническая сторона дела нередко вызывает вопросы.

Итак, по порядку – от простого и дешевого к сложному и дорогому!

Для старта многопользовательского режима игры необходим контакт хотя бы еще с одним игроком. Самый простой и, главное, почти бесплатный способ объединить компьютеры для запуска **MUG** – это соединить их непосредственно. Покупаете нуль-модемный кабель подлиннее (около 5 долларов), находите свобод-

(в реальном мире аптечки, конечно, тоже работают, но более медленно и не столь эффективно). Другая разновидность командной игры – это режим «hot-seat», в нем для игры вдвоем необходим всего один компьютер.

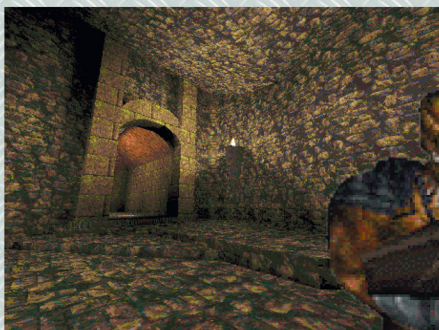
Поддерживают его, в основном, стратегии и **fighting**'и.

Следующая ступень по сложности аппаратного обеспечения и затратам – это связь на заметно большее расстояние посредством локальной сети (**LAN**). Готовая локальная сеть предприятия – отличное место для бесплатных встреч на виртуальном поле брани. Этот вариант самый дешевый – бесплатный. Но если среди партнеров по развлечениям нет начальника или сетевого администратора, то чаще всего игроки преследуются, третируются, а игры искореняются! Но, к счастью, **LAN** – привилегия не только лишь офиса или учебного заведения. Вот пример жизненной смекалки россиян. В доме, где живет один из авторов статьи, создав свою **LAN**,

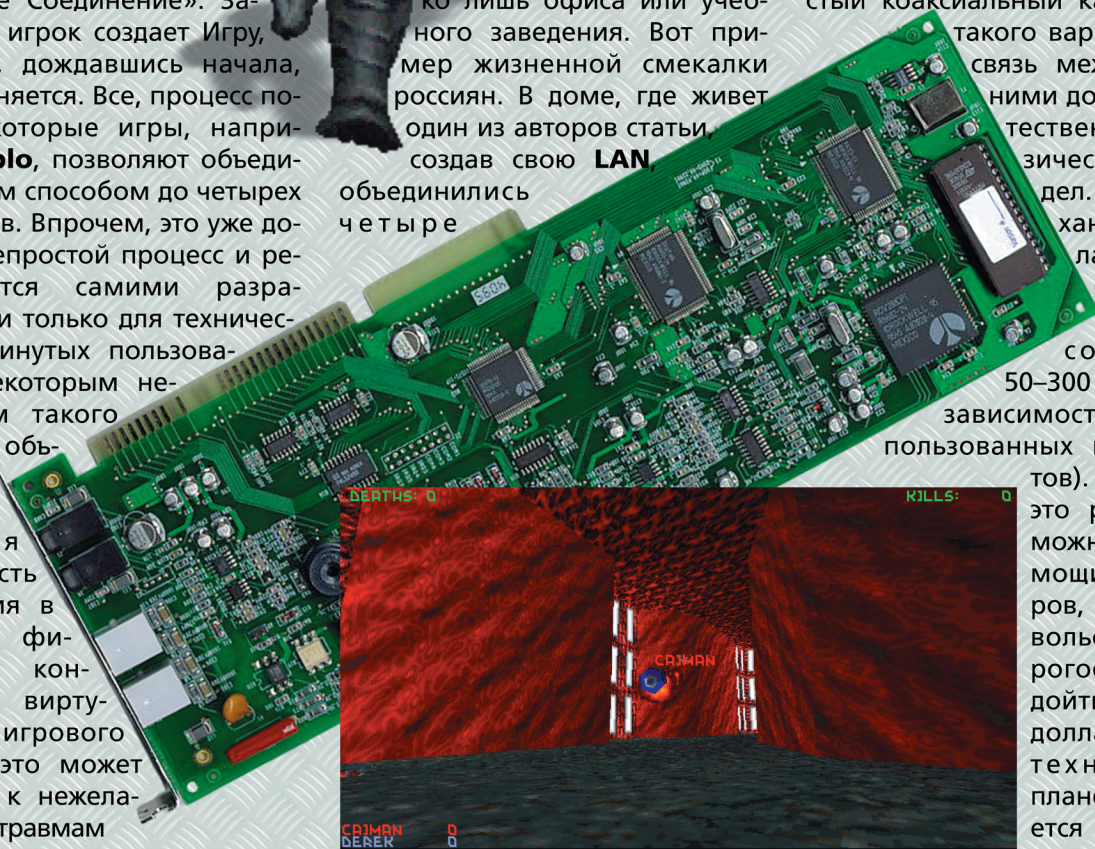
объединились четыре

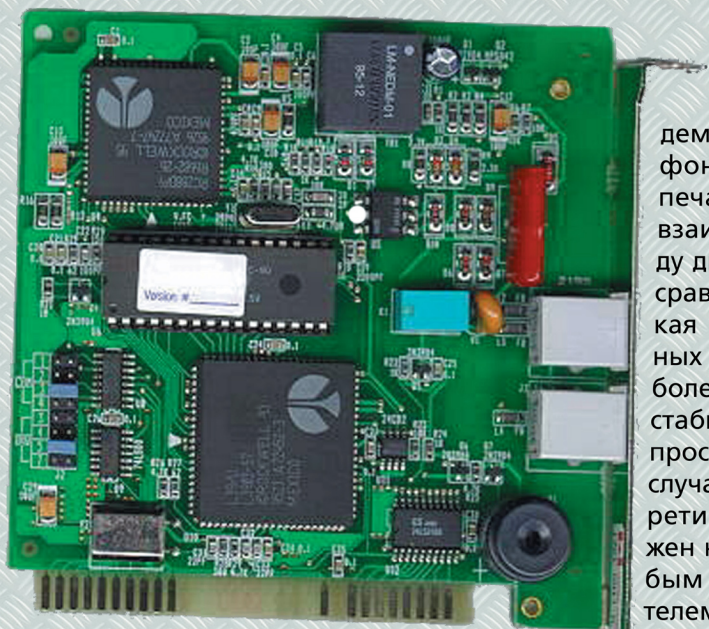
фанатика **Duke Nukem 3D** из разных подъездов (один из них, кстати, симпатичная девушка). И единственная проблема, что у них осталась – это соседка с ножницами, покушающаяся на болтающийся перед ее окном кабель. Затраты на такую связь – единовременные и заключаются в приобретении самых недорогих **Ethernet** карт по числу объединяемых компьютеров (цена 17-25 долларов за штуку), пары заглушек-терминаторов (по 1 доллару), разъемов (по одному на машину, 1,5-2 доллара/штука) и кабеля (с необходимым запасом, ценой 0,5-0,8 доллара за метр). У карт, разъемов и кабеля должен, разумеется, совпадать тип используемого соединения: **BNC**, **TP**... В пределах одного дома обычно достаточно соединиться тонким коаксиальным кабелем, а для воздушной линии между домами потребуется уже толстый коаксиальный кабель. Для такого варианта **LAN**

связь между соседними домами – естественный физический предел. Из-за затухания сигнала длина кабеля ограничена и составляет 50–300 метров (в зависимости от использованных компонентов). Увеличить это расстояние можно при помощи репитеров, но это удовольствие дорогое (может дойти до 1000 долларов) и в техническом плане реализуется с трудом.



ный последовательный порт на каждом компьютере, втыкаете и выбираете в меню что-то вроде «Прямое Кабельное Соединение». Затем один игрок создает Игру, а другой, дождавшись начала, присоединяется. Все, процесс пошел! Некоторые игры, например, **Diablo**, позволяют объединить таким способом до четырех участников. Впрочем, это уже довольно непростой процесс и рекомендуется самими разработчиками только для технически продвинутых пользователей. Некоторым недостатком такого варианта объединения игроков является вероятность вступления в тесный физический контакт вне виртуального игрового поля. А это может привести к нежелательным травмам





Альтернативой для настоящих технических эстетов, располагающих деньгами, может стать построение беспроводной сети. В этом случае для передачи информации используется радиосигнал. Дальность связи составляет до нескольких километров, но цены... При всех трудностях построения собственных сетей труд будет оправдан хотя бы тем, что такая сеть независима, эксплуатация ее бесплатна, и телефоны у всех «скованных одной цепью» свободны. А значит, родные и близкие не ворвутся в самый ответственный момент с требованием немедленно освоить телефон!

Если же телефон находится в полном вашем распоряжении или как-то еще эта проблема улажена (к примеру, вы сами платите по счетам), то доступен еще один, наиболее широко распространенный способ «войти в контакт» — установить модем. Это устройство обеспечивает преобразование цифрового сигнала компьютера в аналоговый сиг-

нал, передаваемый по телефонной сети. Модемы на концах телефонной линии обеспечивают необходимое взаимодействие между двумя игроками. По сравнению с LAN, такая связь на легендарных российских линиях более медленная и нестабильная. Однако вопрос дальности в этом случае снимается — теоретически возможен контакт с любым пользователем, до которого можно дозвониться. Разброс цен на модемы весьма велик: от 20 до 500 долларов, но зачастую, заплатив по максимуму, не получишь адекватного разницы в цене с дешевой моделью выигрыша в работе. В чем же дело и как выбрать именно то, что нужно игроку?

По конструкции модемы делятся на внешние и внутренние. Последние не только дешевле, но для повышения «эргономичности» рабочего места игрока рекомендуем все-таки внешнюю модель. Давно замечено (и проверено самими авторами), что вид мигающих огоньков на панели действует успокаивающе. Кроме того, зависание внешнего модема не приводит к зависанию всего компьютера. Но огоньки хоть и важны, они все же не главное. Возможность установления связи, а так-



же скорость и надежность работы куда важнее. В отличие от коммуникационных программ и браузеров, для многих игр существует минимальная скорость обмена данными, ниже которой опускаться нельзя из-за резкого ухудшения «играбельности».

Требования стратегий к этому параметру скромнее, а имитаторы наиболее привередливы. Если пропускная способность линии связи не обеспечивает необходимый минимум, то пакеты данных о передвижениях и действиях врага теряются. Так что можно увидеть его уже в опасной близости, целящегося прямо в сердце... Чтобы обезопасить себя от подобных проблем, не покупайте модели со скоростью менее 9600 бод. Для сегодняш-

них игрушек они не подходят. Исходя из нашего опыта многопользовательских сражений «по телефону», скорость 14400 бод — это пока еще хороший выбор по соотношению цены и производительности (от 60 долларов). Тот, кто живет не только сегодняшним днем и, само собой, располагает средствами, предпочтет модель 28800 бод и не ошибется (а потратит около 100 и более долларов).

Но быстрый модем, как это ни странно на первый взгляд, не является гарантией предельно высоких скоростей обмена. Даже если на обоих концах линии подключены модели, рассчитанные



на 28800 бод, но с несовпадающими стандартами (например, **V.34** и **V.fc (fastclass)**), то связь они установят лишь на 14400 бод. Причина в том, что из-за возникшей несовместимости будет использован более старый стандарт **V32.bis**, поддерживаемый всеми устройствами и предполагающий именно 14400 бод! Другой причиной для разочарования может стать неверная настройка параметров **COM** порта компьютера. Обычно модем в несколько раз сжимает данные перед их отправкой (например, по стандарту **V.42bis** или протоколу **MNP5** до трех-четырех раз) и поэтому пропускная способность последовательного интерфейса должна во столько же раз превосходить скорость модема. Следовательно, стандарт **V.42bis** при 14400 бод требует установки скорости передачи последовательного порта в 57600 бод. Сделать это, например, в **Windows95** легко: в Контрольной Панели выберите «Система», а в ней во вкладке Устройства – Свойства Последовательного порта. Закладка «Параметры порта» расскажет все об установленных значениях и позволит их изменить.

Впрочем, надежность связи иногда важнее скорости, особенно у нас. Поэтому еще одной причиной огорчения на зашумленных линиях могут стать повторяющиеся разрывы связи без каких-либо видимых причин. Только разыграться, и ... начинай все сначала! Возможно, виновник неудачи – модем, который при появлении шумов не снижает скорость передачи данных, а просто «кладет трубку». Предотвратить это возможно включением функции автоповтора. Стандартной команды для этого не

предусмотрено (чаще всего годится **AT%E1**), так что придется заглянуть в описание. Как это ни скучно, но инструкцию к модему полезно хорошо изучить, особенно в части команд, задания и сохранения установок для конкретной модели. При этом всегда надо помнить, что игры – особая категория программ. Многие из

них требуют непрерывного потока данных, а потому алгоритмы сжатия, коррекции ошибок, прекрасно работающие с электронной почтой и другими программами, могут вызывать сбои многопользовательского режима. В руководстве по эксплуатации модема необходимо найти, как отключаются ненужные функции. А в описании, прилагаемом к легально купленной игре – какие из них требуется убрать.

Выбирая модем, полезно принять во внимание, сертифицирован ли он в нашей стране и каковы резуль-

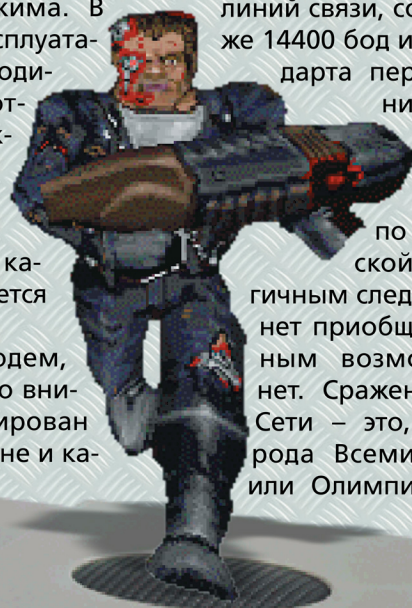
таты тестирования, проведенного на реальных российских линиях связи. Помимо скоростных показателей, правильно построенные тесты также проверяют, насколько уверенно модем набирает номер, различает ли



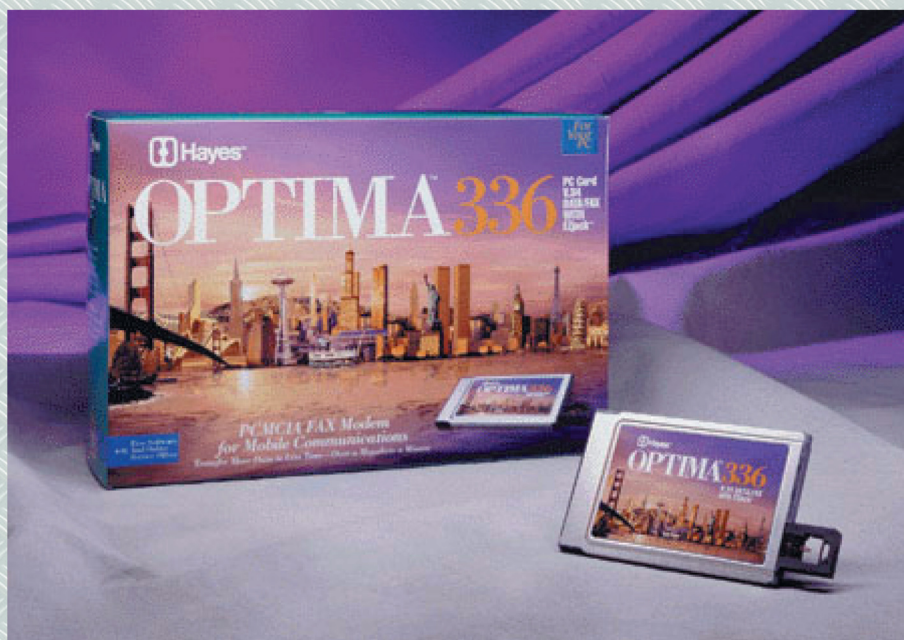
вызывной тон на линии, не ошибается ли с сигналом «линия занята». Хорошие отзывы в прессе имеют устройства фирм **ZYXel**, **USRobotics**, **Motorola**, **Zoom**, **GVC**, но цены на некоторые из них в 1.5–2 раза выше средних рыночных.

Так что, хороший модем для многопользовательских игр – это широко распространенная Hayes-совместимая модель, сертифицированная для российских линий связи, со скоростью не ниже 14400 бод и поддержкой стандарта передачи данных не ниже **V32.bis**.

Обзаведясь модемом и вдоволь попутешествовав по **BBS** и любительской сети **FIDO**, логичным следующим шагом станет приобщение к удивительным возможностям Интернет. Сражения в глобальной Сети – это, пожалуй, своего рода Всемирный чемпионат или Олимпиада. О самих играх, необходи-



мом программном обеспечении (например, **KALI**), об услугах серверов компаний-производителей мы расскажем в следующем номере журнала. Сейчас же продолжим



тему «расширения круга общения» и связанных с этим затрат.

Интернет - вещь далеко не бесплатная. Деньги на ее содержание поступают из отчислений рекламодателей, спонсорских взносов, дотаций прави-



тельств и продажи сервиса сети конечным пользователям провайдерами (поставщики услуг) Интернет. Если вы доверяете рассказам о том, что некто бесплатно работает и уже не первый год, то мы вас расстроим. В рыночном обществе обычно «везет» тому, кто платит. Расспросите этого человека, кто его провайдер, есть ли у него адрес электронной почты, а также IP-адрес. Скорее всего, он их не вспомнит. В редких случаях, когда он их вспоминает, оказывается, что услуги оплачиваются или учебным заведением, где он учится, или конторой, где он работает,



причем деньги расходуются немалые. Что ж, если есть такая возможность, можно ею пользоваться. Но зачастую одним из непременных условий работы является правильная регистрация вашего подключения к Интернет. Без таковой большая часть возможностей глобальной сети может оказаться сокрытой, а «бесплатность» подключения и регистрации может обернуться для вас отсутствием доступа в самый неподходящий момент.

Каковы же возможные трудности и затраты при получении доступа к ресурсам Интернет? Покупка модема обсуждалась выше и требования к устройству остаются теми же. Чтобы устранить возможную проблему не полной совместимости, следует выяс-

нить лагаемого провайдера тип используемых им устройств. С учетом этой информации и следует приобретать модем, тем более что многие поставщики услуг Интернет сами продают модемы или рекомендуют места их приобретения. Заметим, что цены у них могут быть несколько выше рыночных.

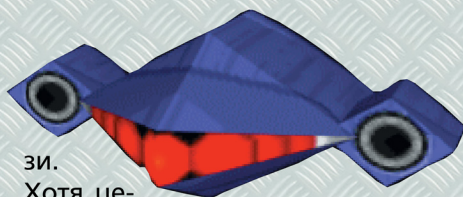
Само подключение у разных поставщиков стоит от 25 до 50 долларов для круглосуточного доступа в Сеть (разовый взнос). Оплата услуг может быть повременная (от 0,5 долларов в час), фиксированная или смешанная. Если отсутствует кредитная карта, то вполне можно платить и через сберкассу. Существуют льготные тарифы, обычно с 18,00–22.00 до 8.00 – время для геймеров более чем привычное!

Следующей проблемой после денег на оплату Интернет является качество связи, обес-



печиваемое провайдером. При прочих равных условиях предпочтение следует отдать ближайшему поставщику, особенно если он использует вашу же локальную телефонную сеть. Соотношение числа клиентов и количества модемных линий провайдера – следующий по важности момент. Если их более, чем 40-50 человек на одну линию, то время дозвона может стать неприемлемым. Если же среди них есть еще хоть один фанатик игр, часами сражающийся по **Battle.net**, то пиши пропало. Немаловажно знать число и пропускную способность линий, связывающих

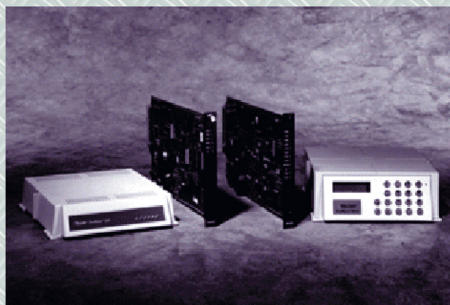
поставщика с Сетью. Расчеты и выводы в этом случае аналогичны вышеприведенным. Неплохо узнать и о пиках загрузки линий на протяжении дня, сопоставив эти данные со своим расписанием. Не мешает услы-



зи.

Хотя цены часто находятся на более низком уровне.

В результате, круг поиска существенно сузится и можно, сделав осознанный выбор, решительным броском преодолеть последний барьер, отделяющий настоящего игрока от мирового братства себе подобных. А наши мечи уже наточены, мы здесь, мы уже ждем!



шать мнение людей, уже воспользовавшихся услугами предполагаемого провайдера. Учтите также то, что большая часть мелких провайдеров на рынке не имеют своего прямого канала подключения к Сети, арендуя его у более крупных компаний (их около 5). Естественно, это не может не сказаться на скорости свя-



## ВСЕГДА И ВЕЗДЕ НАСТОЯЩЕЕ АМЕРИКАНСКОЕ КАЧЕСТВО

Компьютеры известной американской фирмы на заказ. Широкий выбор возможных конфигураций:

Процессоры **Intel Pentium 120-200 PRO**, а также процессоры с новой технологией **MMX**.

Оперативная память от **16 до 128 MB**. Видеопамять от **1 до 8 MB**. И многое другое.

При выборе компьютера вам помогут опытные консультанты.

Гарантийное обслуживание в течение **5 лет**. Срок поставки от **3 до 7 недель**.

Предоплата **50%**.

Приведенные ниже конфигурации являются базовыми.

### Professional PC 200 MMX

Процессор .....Pentium 200 MHz with MMX  
Оперативная Память .....32MB SDRAM DIMM  
Жесткий диск .....2.5GB EIDE  
Кэш .....512K Pipeline Burst Cache  
Шина .....PCI  
Видео карта .....2 MB SGRAM  
CD-ROM драйвер .....12x IDE  
Звуковая карта .....Ensoniq Sound Card & Altec ACS-41  
Динамики активные .....ACS41  
Монитор .....17" 0.28 CrystalScan  
Модем .....Telepath 33,6 fax/modem  
Системный блок .....Tower Case  
Клавиатура .....104 Keyboard  
Мышь .....MS Mouse  
Операционная система ...Windows 95 + MS Office 97

**\$4,589**

### Professional PC 166 MMX

Процессор .....Pentium 166 MHz with MMX  
Оперативная Память .....32 MB SDRAM DIMM  
Жесткий диск .....2.5 GB EIDE  
Кэш .....512K Pipeline Burst Cache  
Шина .....PCI  
Видео карта .....2MB SGRAM  
Звуковая карта .....Ensoniq Sound Card & Altec ACS-41  
CD-ROM драйвер .....12x EIDE  
Динамики активные .....ACS40 и Subwoofer  
Мышь .....MS Mouse  
Монитор .....17" 0.28 CrystalScan  
Системный блок .....Tower Case  
Модем .....33.6 TelePath fax/modem  
Операционная система ...Windows 95 + MS Office 97

**\$4,319**

### Professional PC 133

Процессор .....Pentium 133 MHz  
Оперативная Память .....16 MB SDRAM DIMM  
Кэш .....512K Pipeline Burst Cache  
Жесткий диск .....1,2 GB EIDE  
Шина .....PCI  
Видео карта .....2MB SGRAM  
CD-ROM драйвер .....12x EIDE  
Звуковая карта .....Ensoniq Sound Card & Altec ACS-41  
Динамики активные .....ACS40  
Мышь .....MS Mouse 2.0  
Факс/Модем .....Telepath 33,6 fax/modem  
Монитор .....15" 0.28 CrystalScan  
Системный блок .....MiniTower Case  
Клавиатура .....104+ Keyboard  
Операционная система ...Windows 95 + MS Office 97

**\$3,495**

### Professional PC 200 PRO

Процессор .....Pentium PRO 200 MHz  
Оперативная Память .....32MB EDO DRAM  
Жесткий диск .....3,8 GB EIDE  
Шина .....PCI  
Кэш .....256K L2 secondary write-back  
Видео карта .....2MB SGRAM  
Звуковая карта .....Ensoniq Sound Card & Altec ACS-41  
Динамики активные .....ACS400 w/Subwoofer  
Факс/Модем .....Telepath 33,6 fax/modem  
CD-ROM драйвер .....12x IDE  
Монитор .....17" 0.28 CrystalScan  
Системный блок .....Tower Case  
Мышь .....MS IntelliPoint Mouse  
Клавиатура .....104+ Keyboard  
Операционная система ...Windows 95 + MS Office 95 PRO

**\$4,799**

Приобретайте в магазинах

GALEWAY 2000  
Game and



**В**ряд ли кто-то станет отрицать, что жанр гоночных симуляторов пользовался и пользуется спросом. Может быть, он чуть менее популярен, нежели 3D action или strategy, но можно с уверенностью сказать, что поклонников симуляторов – хоть отбавляй.

Это подтверждает огромное число разнообразных «гонок», вышедших хотя бы за последние пять-шесть лет. Причем, с каждой новой подобной игрой качество графики поднимается на все более высокий уровень, звук становится намного реалистичнее, а самые разнообразные спецэффекты создают ощущение полного присутствия не в любимом кресле рядом с компьютером, а в кабине какого-нибудь шикарного Lamborghini Diablo (вспомните-ка, к примеру, The Need For Speed).

Конечно, далеко не все «гонки» легко подходят под определение «симуляторов», так как этот жанр весьма и весьма требователен. Если отбросить различные футуристические «гонки» (типа Hi Octain, Slipstream 5000 и др.) и те игрушки, в которых вы едете постольку поскольку, а главная задача коих кроится в аркадной или иной части (Destruction Derby, Quarantine и некоторые другие), то в списке останется никак не более десятка игр, в которых реалистичность и симуляция выполнены на достаточно высоком уровне.



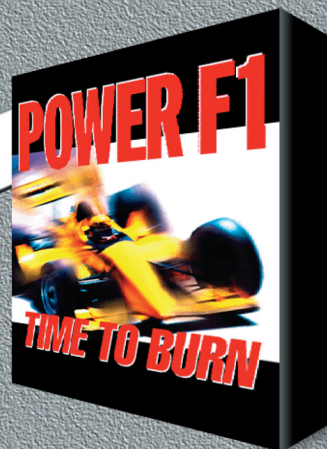
Трудно сказать, какой из симуляторов сейчас является однозначным лидером. К примеру, все тот же The Need For Speed, который пользовался просто ошеломляющим успехом, является просто потрясающим симулятором в плане непосредственного процесса езды на автомобиле. Все, начиная от поскрипывания рулевой колонки и кончая следами от горящих покрышек на асфальте, было выполнено с изумительной правдоподобностью. Поэтому The Need For Speed – это шикарная возможность прокатиться на дорогостоящих автомобилях без больших финансовых затрат. А вот по части реалистичности командного заезда эта игра уступает многим симуляторам, так как я лично наблюдал не вполне «разумное» поведение компьютерных оппонентов (например, если вы безбожно отстали, то соперники начнут сбавлять темпы, как бы давая вам шанс).

Особое место занимает сейчас серия Formula One Grand Prix, которая является уникальным симулятором гоночных автомобилей типа Formula One. По нынешним меркам, графика первой части этой игр находится на уровне ниже среднего, зато качество симуляции и реалистичности заслуживает высокой оценки. Во второй же части Formula One Grand Prix (вышедшей 19 июля 1996 года) не только поднялся уровень планки качества, но и была достигнута небывалая реалистичность как в управлении го-



# POWER F1 TIME TO BURN

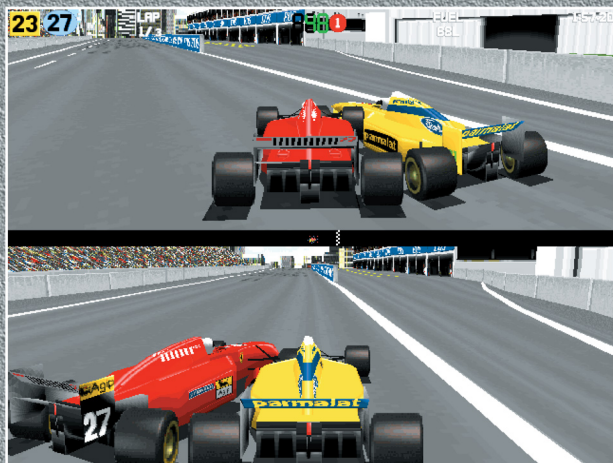
**Жанр:** Симулятор  
**Formula 1**  
**Издатель:** Eidos  
**Interactive**  
**Разработчик:** Eidos  
**Interactive**  
**Требования к компьютеру:** Pentium 90,  
8Mb RAM,  
2xCD-ROM  
**Выход:** Лето 1997 года



ночным автомобилем, так и в поведении соперников, управляемых компьютером.

До недавнего времени две последние игры оставались единственными представителями в списке спортивных симуляторов Formula One. Но недавно Eidos Interactive (известная в основном за счет Tomb Raider) заявила, что в ближайшее время выпустит достойного конкурента Formula One Grand Prix II, который будет называться Power F1.

Ожидается, что Power F1 будет содержать в себе 17 различных трасс, естественно, они будут представлять собой не абстрактные, а вполне реальные трассы, на которых проводятся соревнования Formula One. Разработчики обещают, что смоделированные треки будут выполнены с максимальной степенью детализации, и буквально до выбоинки соответствовать своим оригиналам (информация для этого взята из специальных баз данных, датируемых 1995 годом).



немного странно повели себя в отношении о б е с - печения сетевой и м о д е м н о й поддержки. Изначально в **Power F1** не будет режима multiplayer (точнее будет – с разделением экрана, но на двух и более компьютерах поиграть в нее не удастся). Зато некоторые европейские версии игры будут содержать в себе патчи, которые позволят играть по сети (до 6 человек). Вот такая, немного странная политика у Eidos в отношении multiplayer. Будем надеяться, что ближе к выходу релиза ситуация изменится.



И еще один любопытный факт: в США совершенно бесплатно в каждой коробке вместе с **Power F1** вы найдете и полноценную версию знаменитой игры Big Red Racing (в этой игре 16 различных транспортных средств и 24 трассы – неплохая разминка перед **Power F1**).

Надо сказать, что уже к данному моменту на сервере фирмы Eidos Interactive есть демо-версия этой игры. Ее может взять любой желающий и попробовать прокатиться пару кругов по



единственной трассе. К слову сказать, демо-версия **Power F1** поддерживает самые разнообразные средства управления: от клавиатуры и мышки до различных джойстиков и геймпадов.

По поводу системных требований можно сказать следующее: предположительно минимально будет нужен 486DX2-66, в идеале – Pentium 90. Как ни странно, игре будет достаточно 8 Mb оперативной памяти. Добавьте к этому двухскоростной CD-ROM привод (игра



размещается на компакт-диске) и SVGA адаптер, и вы получите примерные системные требования для **Power F1**. Согласитесь, что назвать их завышенными никак нельзя.



Невысокие системные требования по сравнению с Grand Prix 2



Во многом повторяет Grand Prix 2



Eidos'овский ответ Microprose

7



# BLOOD



Тема: Очередная doom'алка  
Издатель: GT Interactive  
Разработчик: Monolith  
Требования к компьютеру: Pentium 75MHz, 16MB RAM, 4X CD-ROM, 100% совместимая с Sound Blaster звуковая карта, VGA 256-color  
Выход: Май 1997 года

**К**ровь, кровь, кровь... После того, как мы посетили WWW сервер, посвященный новой игре Blood, у нас возникло навязчивое желание подставить под монитор ванночку. Ан нет, обошлось. Проведя некоторое время за игрой, мы задумались: неужели вся эта «кровоавость» нужна лишь для привлечения внимания к продукту? И стоит ли он того?



В последнее время каждая уважающая себя (но часто не уважающая игроков) фирма считает необходимым произвести игру а la Doom. Количество их уже таково, что разработчикам остается либо повышать внешнюю привлекательность (что приводит к непомерному ро-

сту требований к ресурсам), либо изгаляться над сюжетом. **Blood** – типичный пример подобной продукции.

Итак, что там у нас с сюжетом? Ага, жил себе человек, не тужил, служил темному ангелу Tchernobog'у, но... все течет, все меняется. И вот, вырвавшись

из заточения, главный герой (или антигерой?) хочет узнать, что же послужило причиной столь резких перемен в его карьере. Заодно желает разобраться со всеми завистниками и недоброжелателями (а также вообще со всеми, кто под ствол подвернется). Знакомо, не правда ли? Впрочем, это и не важно, так как завязка мало влияет на развитие событий. Действие происходит в малопривлекательном месте, вызывающем некрофильские ассоциации. Какие-то кладбища, похоронные бюро, неизвестно откуда взявшиеся рельсы... Плохой находкой здесь стал один из уровней: несущийся куда-то поезд, остановить который можно только взорвав котел на паровозе. Цветовая гамма и вид затянутого облачной мешаниной неба создают ощущение промозглого октябрьского дня. Очень понравилось одно место в лабиринтах – коридорчик, стены

которого из мясистой кожи с пульсирующими венами наводят на мысль, что это гигантский пищевод или еще кое-что похуже (а крепкий ли у вас желудок, господа?). Так что, пейзаж на любителя. Замечательно сконстру-

рованы уровни – они плавно переходят друг в друга без всяких сомнительных телепортаций. Хорошее новшество – возможность трансформации. Убиваете много и, главное, часто – превратитесь на время в сильного и кровожадного зверя. Тот же, кто продвигается осматрительно и неторопливо до конца игры, останется человеком! Карта выполнена удовлетворительно, хотя так и не удалось найти возможности двигать ее, не сдвигая героя.

А как обстоят дела с объектами для отстрела? Монстров хватает и они достаточно разнообразны. Из самых про-



тивных – крысы и летучие мыши. Эти твари берут не силой, а числом и подвижностью. Представьте себе – открываете дверь, а оттуда выскакивают штук пять крыс, которые тотчас же бросаются вам под ноги и начинают хватать за пятки. Причем они настолько малы, что всегда находятся в мертвой зоне и недостижимы для оружия. И что прикажете делать? Весьма неприятны и пауки, которые могут закусать до полной потери зрения. Зомби с большими топорами опасны только на близком расстоянии, но они обладают дурной привычкой прикидываться мертвыми. Апологеты культа (Cultists) и фанатики не стойки, но весьма смертоносны, так как вооружены ружьями, пулеметами и метают динамитные шашки. Гаргульи опасны тем, что норовят свалиться, как снег на голову и могут довести до боязни от-





крытых пространств. Встречаются адские собаки, костяные угри, gill beasts (живут в воде), choking hands, фантомы (уязвимы только когда атакуют). Есть и несколько уникальных персонажей - это Cheogh (властитель горгулий), Shial (мать пауков), Cerberus (двуглавый страж врат в подземный мир) и, наконец, верховный босс Tchernobog. Так что, достойные соперники, поверьте, есть, а как насчет средств уничтожения?

Здесь разработчики потрудились на славу, придумав несколько оригинальных видов оружия. Из своего заточения герой вырывается с вилами наперевес. Оружие эффективное, патронов не требующее, но годное лишь для ближнего боя со всеми вытекающими отсюда недостатками. Присутствует в игре несколько видов взрывчатки, применять которую надо крайне осторожно - можно либо оказаться в зоне поражения, либо напороться на собственноручно поставленную мину. На вооружении есть пара огнеметов: incinerator (стреляет напалмом) и знакомое многим с детства устройство, состоящее из аэрозольного баллончика и зажигалки. К зажигатель-

ным же устройствам можно отнести ракетницу, при попадании превращающую врага в симпатичный живой факел. Есть также два вида оружия, которые нам еще нигде не встречались - это кукла вуду (втыкаешь в куклу иглу, а враг как будто вилами от тебя получает) и life leech (высасывает жизненную си-



лу). Ну а упоминать о классике - дувстволке, пулемете Томсона и электрической пушке Тесла - вообще нет смысла.

Вспомогательные устройства привычны. Есть несколько видов брони (вплоть до временной неуязвимости): средства для поправки жизни, приборы обнаружения врагов и ботинки для прыжков - достаточно стандартный набор.

Ну и наконец самая животрепещущая тема - как это все выглядит?

Игра построена на движке от 3D Realms, и этим все сказано (Duke Nukem - ах!). Соответственно, все полностью трехмер-

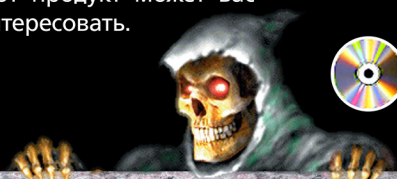





но. Возможно четыре варианта экранного разрешения - от 320x200 до 800x600 (три из них требуют поддержки VESA). Но с 486 процессором реально можно использовать только минимальное разрешение. На 166-ом Pentium'e все хорошо и в 800x600, пейзажи прорисованы весьма недурно, перемещения плавные, освещение реалистичное.

На стенах остаются следы от перестрелок, все что должно биться - бьется. Вот только монстры не ходят по полу, а как бы немного про-скальзывают. Интерьеры и монстры определенно существуют отдельно друг от друга!

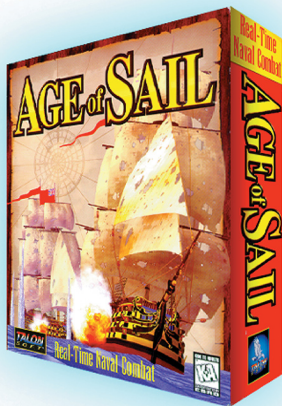
Загадки в игре стандартны для жанра, впрочем, это же не quest или RPG. С AI дело обстоит просто плохо - враги тупы до безобразия. И судя по тем крикам, которые они издают, нет для них большей радости, чем переход в мир иной. Звук в игре весьма хорош и никаких претензий не вызывает (если вы не против стонов и жуткого хохота). Фоновая

музыка ненавязчивая и, создавая соответствующий настрой, не отвлекает внимания от действия. Так что, игра - на уровне, хотя вряд ли ее можно назвать шедевром. Если вы любитель пострелять, со склонностью к черному юмору - этот продукт может вас заинтересовать.



-  Несколько необычных видов оружия, возможность трансформации
-  Мало отличается по сюжету и тактике от подобных игр
-  Игра крепкого среднего уровня

8



# AGE of SAIL

Жанр: Стратегия в реальном времени

Издатель: TalonSoft

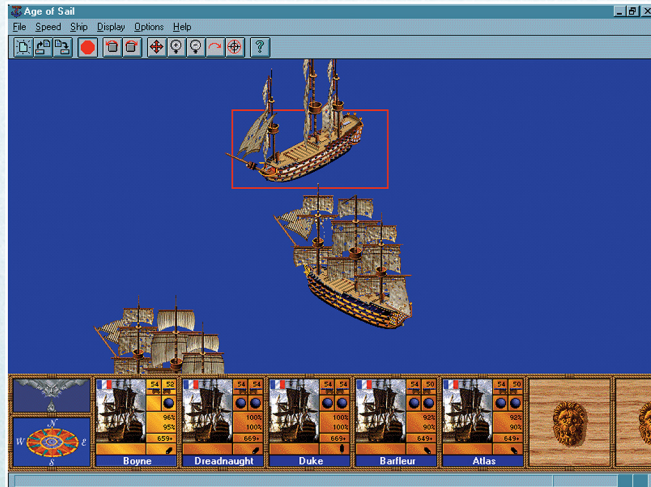
Разработчик: TalonSoft

Требования к компьютеру:  
486 DX/33, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA, Windows 95/3.1

«О борт ударили бортом  
и перебили всех потом».  
Остров сокровищ. Р. Л. Стивенсон

Если ваш любимый сон заполнен грохотом пушек и треском разрываемых ядрами снастей, а рядом маячит фигура одноглазого адмирала Нельсона, то программисты TalonSoft уже позаботились о его материализации. «Легко играть, но трудно победить!» – таков девиз игры **Age of Sail**.

TalonSoft известна в узком кругу любителей жанра war-game стратегий с пошаговой реализацией ходов, как создатель Waterloo и Gettysburg. Эти две игры, получившие неплохие отзывы в прессе, предусматривательно включены в виде демо-версий в поставку **Age of Sail**. Сама же Эпоха Парусов (**Age of Sail**) реализует другой подход к стратегиям, наверняка, это было сделано для расширения круга почитателей TalonSoft.



Формально **AoS** – стратегия в реальном времени, то есть один из самых популярных сегодня жанров. Но, по нашему мнению, ее ни в коем случае нельзя сравнить с признанными эталонами – C&C и

Warcraft. Почему? Все очень просто – **AoS** совершенно другая. В ней не требуется ничего строить и добывать, она полностью лишена присущей вышеупомянутым хитам динамики. Так что же она собой представляет?

События разворачиваются в эпоху расцвета парусного флота – с 1775 по 1820 годы. Возможны три варианта игры. Во-первых, можно выбрать любой из ста заранее написанных сценариев, посвященных реальным историческим сражениям. Диапазон возможностей весьма обширен: от стычек один на один небольших кораблей (чуть ли не ботишков Петра I) до таких знаменитых баталий, как Трафальгарская битва! Корабли расставлены, пушки заряжены и ветер наполняет паруса – результат же зависит только от способностей флотоводца. Иг-



рать можно за любую из сторон и нет большего удовольствия, чем склонить чашу весов на свою сторону вопреки истории. Например, один против пятерых – утопил флагмана, принудил к сдаче или взял на бордаж остальных! Во-вторых, можно при помощи прилагаемого редактора создать свой сценарий. В наличии более 2000 реальных кораблей, представляющих все морские державы того времени.

И, наконец, есть возможность выбрать компанию, в ходе которой по мере роста «престижа» командующего ему будет доступно все большее число более мощных кораблей. Начинается карьера в чине лейтенанта на борту скромной шхуны с 10 – 12 пушками. Вершиной же может стать адмиральское звание и могучий флот ли-

нейных кораблей. Для большей части играющих разочарованием может стать полное отсутствие выбора состава флота. К сожалению, нельзя расходовать полученные очки согласно личным пристрастиям – что компь-

ютер дает, то и бери. Естественно, игра поддерживает многопользовательский режим, ограниченный, правда, двумя участниками (в силу специфики игры).

Интерфейс крайне прост и понятен. Управление осуществляется с помощью пиктограмм и не требует знания английского. Поскольку парусные корабли не обладают большой маневренностью, то большая часть операций отнимает изрядно времени. Скорость судна зависит от силы ветра и угла между ним и направлением движения. Поэтому определяющее значение имеют маневры. Очень часто правильно построенные в начале сражения корабли и верный курс могут предопределить викторию! На подвижность корабля влияет также состояние парусного вооружения –

ния. Оно может занимать три положения: полностью поднятые паруса (максимальные скорость и уязвимость), боевое положение (средняя скорость, при меньшей уязвимости) и убранные паруса (неподвижный корабль).

Вооружены корабли пушками, расположенными вдоль бортов. Из-за такого расположения сектора обстрела составляют около 100 градусов с каждого борта, поэтому бездвиженный корабль совершенно беззащитен (если только враг сам не подставится под удар). Существует четыре вида ядер, правда, брендугели почему-то отсутствуют, поэтому поджечь противника не удастся. Заряды отличаются дальностью стрельбы и характером наносимых повреждений. Большие ядра обла- дают максимальной дальностью поражения, они универсальны. «Цепные» ядра – средняя дальность, повреждают такелаж. Картечь – малая дальность, наносит урон живой силе. И крупная картечь – при малой дальности крайне опасна для корпуса судна. Перезарядка пушек очень продолжительна и потому неправильное маневрирование кораблем в



это время часто приводит к плачевным результатам. Враг может оказаться не с того (то есть незаряженного) борта, либо вне сектора поражения, либо за пределами досягаемости выбранных ядер.

Кроме обстрела можно взять противника на бордаж. Но, как правило, успешное осуществление десанта возможно лишь после того, как противник будет бездвижен. Захваченный корабль, к сожалению, совершенно бесполезен в дальнейшем сражении. Поэтому лучше отложить эти действия до завершающей части баталии.

Теперь о технической стороне продукта. Разработчики стратегий обычно уделяют большое внимание искусственному интеллекту (AI), но почему-то очень часто пренебрегают внешней привлекательностью. Продукция TalonSoft из этого ряда – AI на высоте, а вот аскетичность визуального представления...

**AoS** выглядит неплохо, особенно учитывая скромные ап-

паратные требования игры. Однако до уровня графики большинства стратегий реального времени она не дотягивает. Используется стандартный интерфейс Windows-программ, что вызывает постоянные ассоциации с офисными приложениями (но может легко обмануть вашего начальника). Корабли прорисованы хорошо и увеличение картинки не ведет к ухудшению ее качества. Анимация использована в самом минимальном объеме – на судах развеваются флаги и только. Забавно выглядит то, как по мере разрушения корабли все более начинают походить на кусок швейцарского сыра. Движения и повороты осуществляются с большой дискретностью (через 45 градусов) и очень мед-

ленно. Если же увеличить скорость игры – а такая возможность предусмотрена – то все выглядит заметно лучше, но вот только управлять большим флотом почти невозможно. Также к недостаткам можно отнести то, что битвы происходят в открытом море. Нет не только активных сооружений, но и береговой линии. На наш взгляд, это обедняет игру. Анимационная заставка очень качественная, но лишь одна на все случаи жизни. Поэтому она очень быстро надоедает. Музыка приятная, но ее тоже отпущено по минимуму.

**AoS** оставляет ощущение того, что вы получили все необходимое для стратегической игры, но ... ничего сверх положенного, никаких сувениров и безделушек скупые продавцы из TalonSoft вам в набор не добавили. И так, мол, хватит.



Сильный AI, не требуется знания английского



Скудные игровые средства



Среднего качества игра, предназначенная для романтиков моря

7

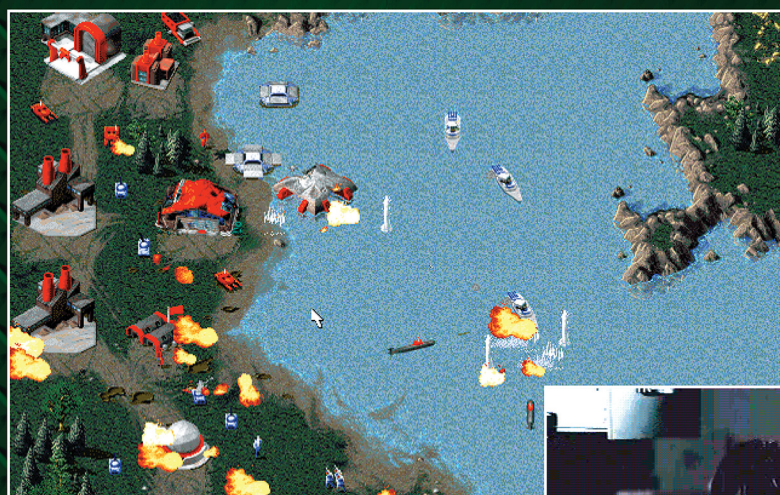


# COMMAND & CONQUER RED ALERT COUNTERSTRIKE

**Жанр:** Стратегия в реальном времени  
**Издатель:** Virgin  
**Разработчик:** Westwood Studios  
**Требования к компьютеру:** Pentium, 16 MB RAM, DOS, Windows'95  
**Выход:** Май 1997 года

Поклонники военной стратегии реального времени уже разобрались с тонкостями **Red Alert**: распространили коммунистические мировоззрения на всю планету или разрушили Советский Союз до основания. А может быть просто постигли

ственно, чтобы запустить игру необходим оригинальный **Red Alert**. Помимо дополнительных карт, **Counter Strike**



азы военного ремесла на привычной для современного человека технике – танках, джипах, самолетах и пр. В любом случае, благодаря компании Westwood Studios они могут продолжить свою любимую игру. **Counter Strike** (так называется новый продукт) – это набор дополнительных миссий к игре.

Разработчики подошли творчески к созданию **Counter Strike**. В игру включены 16 новых миссий и свыше 100 карт для коллективной игры. Есте-

порадует нас новыми разновидностями подразделений: танками, элитарными солдатами, собаками и вертолетами. Но главное отличие **Counter Strike**



от **Red Alert** лучше всего выражена в фразе Бретта Сперри, президента компании Westwood Studios: «Поклонникам **Red Alert** было необходимо разви-

тое логическое мышление, а сейчас они получили, что хотели – больше действия, больше «Красной тревоги».

На CD с игрой находится еще множество необычных, но приятных мелочей, например, от-



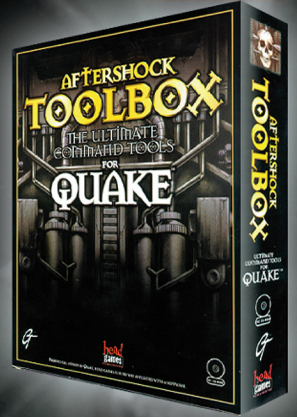
дельные сценарии для **Red Alert** и **Command & Conquer**, подсказки к этим играм, а также набор растровых изображений для оформления рабочего стола Windows 95. Как и оригинальная версия игры, **Counter Strike** может работать в средах DOS и Windows 95. Игрушку предпочтительнее запускать под Windows 95, так как в этом случае графика выводится с большим разрешением. На жестком диске необходимо выделить 30 Мб свободного пространства. Остается добавить, что выпуск **Counter Strike** был анонсирован 27 января, а ожидается к выходу в май 1997 года по сравнительно невысокой цене в 30\$.



Алексей КУРАКИН

# AFTERSHOCK TOOLBOX

## THE ULTIMATE COMMAND TOOLS FOR QUAKE



**М**ожно смело сказать, что некогда охватившая мир DOOM-лихорадка несколько сдала свои позиции и уступила место новой болезни – Quake. И невзирая на возгласы недовольных интеллектуалов, с этим трудно спорить. Конечно, не вызывает сомнений, что есть масса не менее (а часто и более) увлекательных и достойных игр. Но далеко не каждая из них способна похвастаться столь огромным (и постоянно растущим) количеством всевозможных дополнений, усовершенствований, утилит, дополнительных уровней, редакторов и прочих плодов нездорового ума программистов и просто яростных фанатов. Многие знакомы с пакетом новых уровней под названием **Aftershock**. Вслед за этим разработчики выдали на гора новый программный продукт под названием **Aftershock Toolbox**. Вряд ли это подойдет для простых любителей побродить с ружьем по коридорам – рекомендуется строго для фанатов. Внутри стильно оформленной коробки лежит

**Жанр:** 3D-action  
**Издатель:** Head Games  
**Разработчик:** FGT Interactive  
**Требования к компьютеру:** Полная версия Quake, Pentium 75, 2x CD-ROM

тично – бессмысленно. Важно знать следующее. На диске содержится (примерно) 37 различных редакторов,

шие запуск Quake с различными опциями, Cheat-кодами, новыми набо-



диск, содержимое которого поначалу радует (изобилием), потом пугает (сложностью установки), а затем снова радует (если удалось разобраться и определить, что для чего и как используется) и удивляет возможностями. Описывать подробно все – нереально, час-

предназначенных для создания новых уровней и монстров, 19 графических утилит, способных серьезно изменить внешний вид игры (прибавить монстров, оружия и т.д.), достаточное количество сервисных программ, облегчаю-

рами карт и т.п. Также представлен достойный выбор уровней для одиночной и коллективной игры. И многое, многое другое. Можно, к примеру, одеть всех монстров в белые майки и брюки, превратить собак в пауков, построить парочку инкубаторов для зомби, обзавестись новым оружием и сделать так, чтобы пораженные противники разлетались на мелкие куски с морем крови. И это лишь небольшая часть того. Но неизбежной проблемой для большинства станет то, как заставить все эти волшебные подарки работать с достижением желаемого эффекта. На диске множество текстовых файлов, но информацию о способе установки найти в них будет непросто. Но для истинного фаната это не повод отчаиваться. Вообще, все это богатство собиралось, видимо, с миру по нитке, потому полет фантазии всё-таки ощущается.

**Toolbox** предполагает наличие на вашей машине полной версии Quake, а также Windows 95 (без чего смело можно обойтись).



Можно всецело манипулировать игрой и ее ресурсами

Непросто разобраться с установкой и подключением программ

Хорошо подобранный набор вспомогательных программ



**В** отличие от **AH64D Longbow Gold**, дополнительные миссии к **ATF** занимают всего один компакт-диск. Они также были сделаны при участии Jane's Information Group.

Дополнительные миссии к **ATF** содержат в себе три кампании, которые будут происходить в следующих точках планеты: Украина (доступны самолеты F-14 Tomcat, F/A-18d Hornet, Su-33 Flanker-D, A-7E Corsair II), Курильские острова (Av-8B Harrier II, Sea Harrier FR5.Mk 2, Yak-141 Freestyle-A, AC-130U Spectre) и Вьетнам (F4-B, F4-J, F8-J, MiG-17, MiG-21F). Украинская кампания является самой легкой,



**GOLD**



<b>Жанр:</b>	Симулятор	<b>Жанр:</b>	Симулятор
<b>Издатель:</b>	Electronic Arts	<b>Издатель:</b>	Electronic Arts
<b>Разработчик:</b>	Origin	<b>Разработчик:</b>	Origin

**Требования к компьютеру:**  
Windows'95, Pentium, 16 Mb RAM

**К** ак вы думаете, что можно разместить на трех компакт-дисках? Не секрет, что такой объем позволит записать несколько часов высококачественной оцифрованной видео или аудио информации, или, к примеру, разместить в сжатом виде всю домашнюю библиотеку... Но можно найти эту гигантскому количеству «многобайт» и другое применение – ребята из Origin разместили на них новые миссии и кампании для своего вертолетного симулятора **AH64D Longbow**.

Следует отметить, что работу над этим дополнением они проводили вместе с Jane's Information Group, которая в свою очередь располагает гигантскими базами данных по самым различным видам авиатехники. Безусловно, такой альянс позволил заметно расширить рамки игры и сделать ее намного более реалистичной и увлекательной.

В дополнении вас ждет огромное количество кампаний и одиночных миссий, причем суммарное их число подчас переваливает за сотню (в руководстве можно часто встретить такие слова, как «...в миссии номер 123 корейской кампании...»). Как вы понимаете, пройти игру за вечер вряд ли удастся.

Заметно увеличилась и зона боевых действий. Военный театр охватил Украину, Боснию, Корею, Иран, Кувейт и многие, многие другие страны.

Движок игры не претерпел заметных изменений, но некоторые усовершенствования все же появились. Например, заметно улучшился искусственный интеллект как противников, так и ваших напарников (wingman и др.). Замечу также, что игра работает под управлением Windows 95 и минимальными системными требованиями являются Pentium 75 и 16 МБ оперативной памяти; для управления можно использовать любые виды джойстиков.

В общем, для поклонников оригинальной игры сборник дополнительных миссий **AH64D Longbow Gold** будет действительно на вес золота.



хочется отметить такие нововведения, как «реалистичное прицеливание» – realistic targeting, «повреждения самолета» – damage (можно сделать самолет неуничтожимым), «максимальная детализация» – best textures (высококачественное изображение, но только для счастливых обладателей быстрых процессоров).

Конечно, **ATF Gold** не так сильно поражает своей широкомасштабностью, как **AH64D Longbow Gold**, но и эту игру вы вряд ли сумеете полностью опробовать за несколько часов.

Технические требования **ATF Gold** не сильно отличаются от технических требований предшественника – игра также работает под управлением Windows 95 и требует процессор семейства Pentium и 16 MB RAM.



**+** «Гибкость» настроек, большой выбор техники

**—** Всего три кампании

**==** Не просто дополнительные уровни, а вполне тянет на вторую версию игры

**8**

**+** Использовано много реальных данных

**—** Игра занимает слишком много места

**==** Хорошее продолжение **AH64D Longbow**

**8**

# АКЕЛЛА

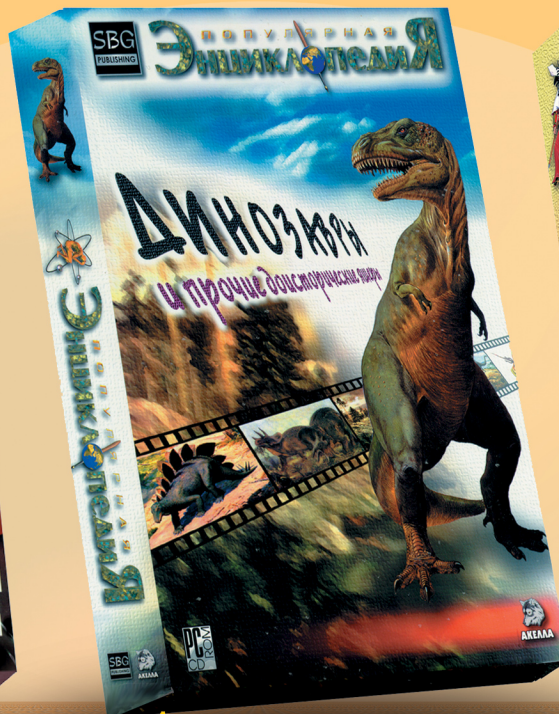
ПРЕДЛАГАЕТ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ

## Интерактивные мультимедиа энциклопедии на CD-ROM



### Энциклопедия вооружений. Танки, корабли, самолеты.

Интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоявшей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день.



### Динозавры и прочие доисторические ящеры

Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров.



### Боевые искусства Востока

Большое количество фото и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды.

## НОВИНКА!



### Энциклопедия вооружений. Стрелковое оружие.

Данная энциклопедия содержит великолепно оформленный материал собранный авторами статей-преподавателями Военной академии им. М.В. Фрунзе, который отражает историю развития стрелкового оружия – от фитильных ружей до новейших разработок; используемые принципы автоматики; характеристики; интересные сведения о конструкторах (Маузер, Бердан, Калашников и др.) Вся информация изложена в популярной форме и будет содержать более 500 статей, а также фотографии и видеосюжеты. Срок выхода-апрель 1997г.



### Тайны МАЙ '97г 800 игр

Самая полная на сегодняшний день версия, вобравшая в себя богатейший опыт фанатов компьютерных игр. Солюшены, секретные удары и коды.



### ПОЗНАЙ СЕБЯ (психологические тесты)



### ПИРАТЫ: от средних веков до наших дней

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ

РОЗНИЧНАЯ  
СКИДКА

10%

**ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ  
для ДИППЕРОВ!**

Новости и бесплатная  
потеря на сервере:  
**www.akella.com**

**ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ:**

**Более 200 наименований CD-ROM и Video-CD**

Наш оптово-розничный магазин находится по адресу:  
Москва, 2-я Фрунзенская ул., д.10, кор.1. Тел./факс: (095) 242-0323

# S.C.A.R.A.B.



**Жанр:** Стрелялка с элементами тактики  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Electronic Arts  
**Требования к компьютеру:** DX4-100, 16 Mb RAM, 2-х CD-ROM, SVGA  
**Выход:** Весна 1997 года

Очередная драка роботов, сделанная по принципу «тех же щей, да пожже влей».

Назовем лабиринты, где происходит действие, именами египетских городов — Луксор, Газа, Каир, назовем роботов из MechWarrior именами соплеменных богов — Анубиса, Гора и Сехмета, добавим немного возможностей для тактического маневра и получим как бы новую игру. Действие происходит где-то вне времени, а сюжетом является древнеегипетский миф о борьбе Осириса и Ра, который, в свою очередь, призван символизиро-

времени. Если вам удастся удержать плановые показатели на достигнутом уровне в течение 5 минут — вы победили. Плохо то, что у вашего противника те же цели и средства, кроме того, и он и

вы можете уничтожить как башни, так и роботов противника. Отсюда следует и другой способ победить — перебить одного за другим всех вражеских роботов. В качестве

стартового капитала вам дается короткий период мирного строительства в начале миссии (Grace Period). Однако если вы

начнете стрелять в это время, мир тут же кончится. По городу разбросано некоторое количество полезных предметов, кроме того, можно просить богов (богов? а мы кто?) о дополнительных подарках, которые исправно доставляются прямо к ногам просящего. Если стоять на месте. Потому что служба доставки у богов работает примитивно и доставляет просимое в то мес-

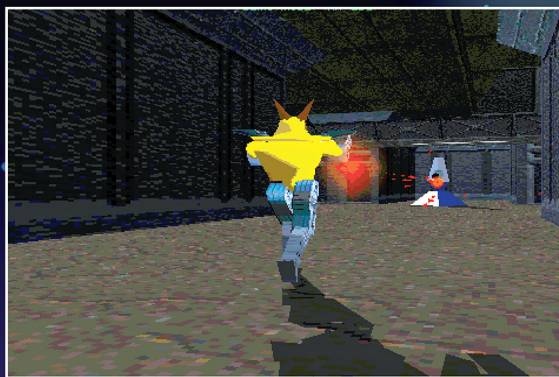
то, из которого поступила заявка. А время в этой игре

дорого, и стоять на месте просто так не всегда получается. Правда, боги не сразу доверяют вам самое мощное оружие. Некоторые виды его становятся доступны только после завершения нескольких миссий. Подобрать найденное можно, нажав Enter. В случае, если вашего робота подстрелили, его можно починить. Для этого надо заказать ремонтный гроб, то есть саркофаг, который, как и все остальное, доставляется вертолетом.. то есть милостью богов.

В прибывший саркофаг надо встать (даже в древнем Египте не делали стоячих гробов), и через 15 секунд робот будет починен. Силовое поле (Shields), впрочем, не восстанавливается. Чтобы починить его, нужно прибегнуть к следующей процедуре: над городом в воздухе болтаются 4 синих пред-

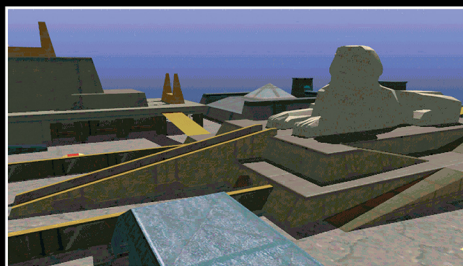


мета, называемых Анкх (Ankh). Так вот, надо встать под этот самый Анкх, тогда он упадет вам на голову, и или убьет, или вылечит. Вот такая вот сказочка. В игре имеется богатый выбор вооружений и оборудования — 44 различных приспособления, которые можно заказать у богов или найти на поле боя. В этот список входят барьеры, которые можно устанавливать в туннелях, скорпионы с лазерами на хвостах, гранаты разных сортов и мощностей, самонаводящиеся скарабеи, радары, гадюки, кото-



вать приход весны в долину Нила и вообще борьбу добра со злом. Вот этим увлекательным делом вам и предлагается заняться. Дано: игровое пространство в виде запутанного трехмерного лабиринта, робот выбирается из трех возможных типов. Анубис (Anubis) имеет более мощное вооружение, Сехмет (Sekhmet) быстрее бегает, а Гор (Horus) умеет немного летать. Задача: бегая по городу, то есть по лабиринту, расставлять энергетические башни (Towers) с целью захватить ими наибольшее пространство. Как только приток энергии для народного хозяйства Египта превысит 50% от максимума, включается счетчик





рые кусают за ноги, инфракрасные визи-  
оры, Глаз Ра, оснащенный лазерным  
оружием, ракеты земля-воздух и другие  
средства из совместного древнеегипет-  
ско - роботехнологического арсенала.  
Особенно радует словосочетание «Ла-  
зерные пули» (Laser Bullets). Что име-  
лось ввиду, похоже, знает только Ану-



ленькое и неудоб-  
ное. Рендеринг  
очень медленный,  
изображение меня-  
ется рывками. Даже  
при выключенных  
текстурах и тенях на  
DX4-100 играть тру-  
дно. Взрывы изобра-  
жены условными  
кружочками, выст-  
релы – ромбиками.  
Все это несколько  
напоминает допо-  
лнительную игру «Танк  
Абрамс» в более



бис. Но уж если и вся эта ад-  
ская смесь не помогла, враг  
подступает и времени мало,  
можно повторить подвиг Га-  
стелло и, пользуясь терми-  
нологией игры, принести се-  
бя в жертву богам. После на-  
жатия CTRL-S Ваш робот кра-  
сиво подскакивает вверх и  
мощно взрывается. После  
этого выдается следующая  
жизнь (реинкарнация) робо-  
та, и процесс электрификации египет-  
ского города продолжается. Вот, соб-  
ственно, и все. Никаких указаний на то,  
откуда в древнем Египте взялись ла-  
зеры, силовые поля и роботы нет, как нет  
и сколько – нибудь связного сюжета иг-  
ры. Роботы всегда одни и те же, графиче-  
ская – посредственная, игровое поле – ма-



сложном лабиринте и с разнообразным  
оружием (но для Абрамса было вполне  
достаточно 286й машины!). В качестве  
дополнительного развлечения предла-  
гается посмотреть мультики с роботами  
в движении и с пролетом по предсто-  
ящему полю боя. Если бы не затая с ба-  
шнями, требующая некоторого напряже-  
ния тактической мысли, и  
приличная музыка, игра от-  
носилась бы к кате-  
гории полной хал-  
туры. А так – 5  
баллов. Для тех,  
кто все-таки ре-  
шит поучаствовать в  
битве богов, несколько  
советов. Для прицели-  
вания используйте  
мышь – целиться надо  
очень точно. Больше  
прыгайте. Не ставьте  
башни слишком часто –  
отдача падает, а число

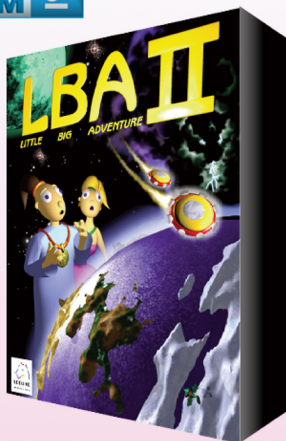
башен ограничено. Оказавшись в месте,  
где нет башен, нажмите кнопку T – а  
вдруг ваш противник уже успел снести  
какую – то из ранее поставленных вами  
башен, а вы этого и не заметили. Не ув-  
лекайтесь особенно поединками, а ши-  
ре используйте всякие мины и ловушки.  
Полезно также вытеснять противника  
из захваченной им области, ставя там  
свои башни. В заключение можно посо-  
ветовать фирме Electronic Arts и дальше  
развивать данное направление в разра-  
ботке игр. Как Вам, например, роботы  
Сухов и Черный Абдулла, стреляющие  
друг в друга (из лазеров, бластеров, и  
пулеметов Льюис), стремящиеся рас-  
ставить по пустыне в нужном порядке га-  
рем этого самого Абдуллы?



Тактическая идея, древнееги-  
петская тематика

Надуманность сюжета, бед-  
ность возможностей, посред-  
ственная графика

Игра для фанатов древнееги-  
петской темы и любителей  
игры в казаки-разбойники



# LBA II

LITTLE BIG ADVENTURE

Жанр:	3D-приключения
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Adeline Productions
Требования к компьютеру:	Pentium, 16 MB RAM, DOS, Windows'95
Выход:	Весна 1997 года

**Е**ще совсем недавно в мире компьютерных игр безраздельно властвовала Америка. Именно продукты американских игровых компаний покупались и пользовались огром-



ной популярностью среди любителей и поклонников компьютерных развлечений по всему миру. Европейским же разработчикам оставалось лишь сетовать на отсутствие качественной техники и на низкие бюджеты игр. Тем не менее, некоторые из них все-таки сумели кое-что противопоставить финансовой мощи американских игровых гигантов. Эти компании издавали игры, которые, при весьма скромном виде с позиций графики, обладали необыкновенным шармом. Были в них чисто европейские качества,

как нелинейность сюжета, большое внимание к отдельным деталям, что присуще и европейскому кино. Были

изданы такие прекрасные игры, как Alone in the Dark, Dragon Lore. Одним же из самых удивительных продуктов того периода в Европе оказался **Little Big Adventure** небольшой фирмы Adeline, которая, несмотря на скудность бюджета, умудрилась создать просто маленький шедевр. **LBA** прекрасно продавалась и даже была удостоена некоторых наград в области компьютерных игр.

Разумеется, после такого успеха создатели, недолго думая, объявили о начале работ над продолжением, которое призвано было не только повторить успех **LBA**,



но даже превзойти его. Работа велась достаточно долго, и все это время игроманов всех стран интересовал вопрос, что изменится, а что останется по-старому в игре, которую многие так полюбили. Наконец, ожидание подходит к концу, и мы можем взглянуть на вторую часть **LBA**.

Новая игра сюжетно начинается там, где закончилась первая часть, и начало это выглядит крайне мирно. Твинсен, главный герой, живет себе спокойно вместе с женой в тихом городке, где все жители знакомы друг с другом и частенько тратят свободное время на бесконечные разговоры в барах и магазинчиках. Постепенно же си-



туация накаляется, и вот Твинсен опять обязан встать на защиту ни в чем не повинных людей и в очередной раз избавить мир от зла.

Игра разбита на множество частей или глав, в каждой из которых существует центральное событие, напрямую влияющее на сюжет, а также множество побочных и второстепенных, о которых вы можете не знать и не принимать в них участие. Мир **LBA2** абсолютно независим от действий игрока, и жизнь в нем идет как бы своим чередом, в отличие от многих других игр подобного жанра, где все события замкнуты на игроке. Здесь же все происходит в реаль-





Уникальная "ноу-хау"  
графическая технология  
**Surmap ART**  
от K-D Lab  
позволяет создавать  
огромные детально проработанные  
игровые пространства  
и интегрировать в них  
игрока в реальном  
**ВРЕМЕНИ...**

Бесконечные и опасные  
странствия по мирам  
Потерянной Цепи.

Одновременно Игрок  
охотник и жертва,  
странник и наемник,  
торговец и разбойник,  
исследователь и продукт экспериментов.

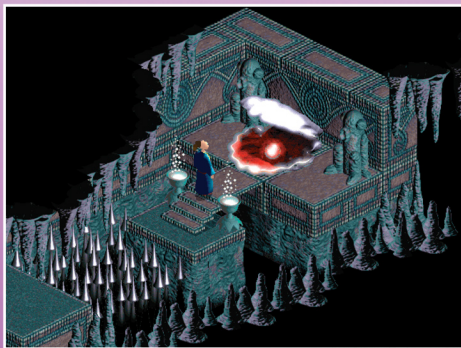
Здесь все подвержено изменению,  
а незыблемо лишь Действие...

Выход игры в России намечен на сентябрь 1997 года.





но м  
в ре-  
ме-  
ни,  
пер-  
сона-  
жи пе-  
редвига-  
ются в про-  
странстве, со-  
вершают различные действия, в об-  
щем, живут своей жизнью. Общая кар-



та просто огромна и включает, по крайней мере, десяток различных ландшафтов, например, горы, пустыни и моря. В игре множество персонажей, как враждебных по отношению к вам, так и дружелюбно настроенных. Теперь разговорам между различными персонажами и их взаимодействию уделяется значительно больше внимания, чем в первой части игры, причем многие разговоры напрямую влияют на сюжет.

Количество же врагов, с которыми разговоры бесполезны, значительно уменьшено и поэтому вам больше при-

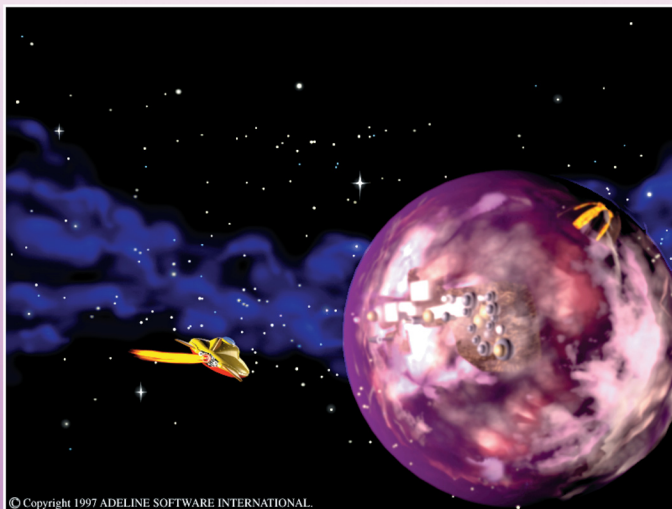


дется бродить по ули-  
цам и дорогам в поис-  
ках нужных людей или  
предметов, чем  
уничтожать злодеев  
пачками. Этот факт  
смещает баланс меж-  
ду аркадными и кве-  
стовыми моментами  
в игре далеко в пользу  
вторых, что неуди-  
вительно, так как разра-  
ботчики уже не раз  
предупреждали, что  
**LBA2** станет, прежде  
всего, приключенчес-  
кой игрой.

Что касается гра-  
фики, то создатели пошли на  
значительные нововведения, впрочем,  
почти не изменив общий внешний об-  
лик игры. Теперь существуют два режи-



ма игры: внутри помещений и на ули-  
це. Вид «изнутри» используется во всех  
видах домов, подземелий, дворцов,  
пещер и прочих помещений и является  
почти полной копией видов из первой  
серии игры. Изображение  
представлено под углом  
«сверху-сбоку» и в целом  
абсолютно статично, в от-  
личие от игр, где картинка  
передвигается вместе с пер-  
сонажем, таким образом  
помещая героя всегда в се-  
редину экрана. Здесь подоб-  
ная опция отсутствует, но  
всегда возможно перемес-  
тить персонаж в середину  
нажатием клавиши Enter.  
Все окружение тщательно  
прорисовано, однако поли-



© Copyright 1997 ADELIN SOFTWARE INTERNATIONAL

гональными остаются лишь персонажи  
и некоторые предметы. Второй  
же режим – вид сна-  
ружи – представ-  
ляет особый  
интерес,

так как он  
не присут-  
ствовал в  
первой  
части игры,  
а в уличных  
сценах использовался тот же ре-  
жим, что и внутри зданий. Теперь же  
окружающий Твинсена мир стал полно-  
стью трехмерным, выполненным в по-  
лигональной графике высочайшего  
качества. В этом режиме все постройки  
и ландшафты выглядят крайне приятно,  
хотя и немного непривычно. Дело в



том, что из-за соображений о наиболее  
удобном виде на происходящее, в игре  
были немного пересмотрены масшта-  
бы построек, из-за чего они выглядят  
нереалистично, по-кукольному. Когда  
видишь, что герои по росту лишь сов-  
сем немного ниже домов, а сами дома  
по площади приблизительно равны  
площади, занимаемой 4-5 людьми в



стоячем положении, действительно чувствуешь себя как в кукольной стране. К этому добавляется еще и реальная площадь домов, которая по сравнению с их внешним видом, раз в десять больше. Создается впечатление, что различными режимами занимались разные группы людей, которые даже



не общались друг с другом, и пока одни делали игру с действием «на улице», другие трудились над игрой «в помещении».

Второй из режимов, несмотря на вышеуказанный недостаток, выглядит значительно приятнее, нежели первый, благодаря почти полной свободе перемещения, неограниченной никакими стенами. Для тех игроков, которые предпочитают не любоваться на графику и анимацию, а побольше действовать, имеется специальная команда, которая сжимает время, и в результате путешествие из одной точки в другую осуществляется практически мгновенно. Также в игре



имеется и карта местности с точным указанием местонахождения предметов и целей, которые доступны в данный момент. Карта эта называется Holomar и вызывается, как любой из предметов в Inventory.

Разнообразие природных явлений также является крайне приятным до-



полнением к игре, создающим неповторимую атмосферу. К примеру, когда идет дождь, то небо периодически озаряют вспышки молнии и сквозь шум дождя доносятся раскаты грома, в то

время как по почти безлюдным улицам хлещут полосы воды и завывает ветер. От погоды зависят и занятия различных



персонажей. Например, в тот же дождь некоторые из них обожают выходить на набережные с удочками и потихоньку рыбачить, а другие в это время уж точно сидят дома перед камином со свежей газетой. В подобное время довольно трудно встретить человека на улицах, но даже в случае подобной

встречи вы по одежде и экипировке, то есть по плащу и зонтику, наверняка сможете понять, что данный человек знал прогноз погоды, собираясь на прогулку.

В плане качества графики упреков нет, что же касается играбельности и качества сюжета, то здесь следует признать, что игра рассчитана прежде всего на любителей квестов, хотя

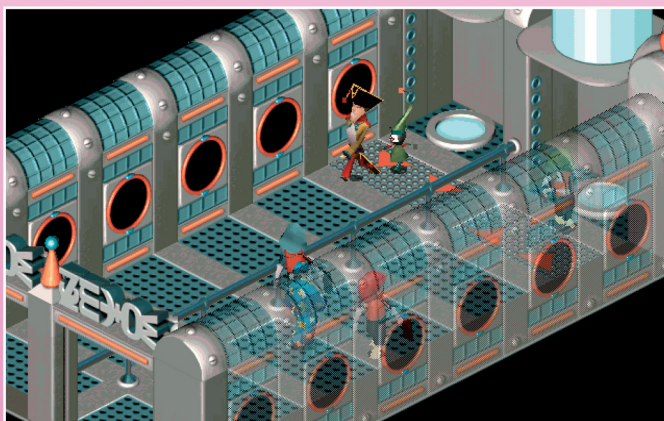


и аркадные моменты вовсе не исчезли, а только ушли немного в тень. По свободе действий эта игра одна из немногих, предоставляющая практически неограниченные возможности. Вы можете путешествовать, разговаривать с любыми персонажами, драться с врагами и делать еще множество вещей. Одним из интереснейших моментов является наличие торговли, которая ведется не только в магазинах, но и в различных барах и публичных местах. Купить вы можете множество различных вещей, и большинство из них можно будет каким-либо способом использовать, причем необязательно каким-то единственно верным. Другие же предметы могут служить для вас лишь бесполезной тратой денег. Понять же, какие предметы понадобятся, а какие — нет, можно лишь из многочисленных бесед с различными персонажами в игре, которые служат неплохими подсказками для игроков. Средства для передвижения не ограничиваются лишь ногами. Существует масса способов переместиться из одного места на другое, включая такой экзотический, как полет на драконе. В одном же эпизоде вам



будет предложено прокатиться на некоем подобии автомобиля, причем на перегонки с соперником в небольшой аркадной гоночной мини-игре, каких на протяжении всего сюжета встретится немало.

Управление не претерпело каких-либо серьезных изменений. Также, как и в первой части игры, существует четыре основных режима поведения главного героя: нормальный — для простой ходьбы, разговоров с персонажами и вы-



+

—

=

**Качественная графика, хорошо продуманный сюжет**

**Высокие требования, обязательно знание иностранного языка**

**Добротная приключенческая игра с большой свободой действия**

полнения различных действий с предметами; спортивный — включающий бег и прыжки; агрессивный — для рукопашного боя и применения боевых заклинаний; крадущийся — для незаметного проникновения на территорию. Также введены и новые режимы, связанные с некоторыми предметами, которые станут доступны в процессе игры. Анимация главного персонажа осталась практически без всяких

изменений, хотя в ней имелись и имеются некоторые недоработки, которые отнюдь не добавляют пластичности и красоте движений Твинсена.

Звуковое и музыкальное сопровождение выполнено просто великолепно, на уровне высочайших стандартов. Каждый звук в игре абсолютно реалистичен, а музыка является крайне хорошим фоном для игрового процесса, не мешая его течению. Правда, для получения качественного звучания необходима как минимум карта AWE32. Системные требования к

игре достаточно велики, что при таком качестве прорисовки графики неудивительно. Помимо мощного процессора и 16 мегабайт оперативной памяти,



крайне рекомендуется использовать приличную видеокарту, поддерживающую VESA.

**LBA2** — игра, которая, бесспорно, заслуживает того, чтобы поиграть в нее, причем даже не один и не два раза. Благодаря прекрасной графике, хорошему звуку, высокой степени свободы действий даже для приключенческих игр, нелинейности сюжета, да и своему европейскому происхождению, новое создание Adeline вполне достойно того, чтобы называться одной из лучших приключенческих игр года.



# PERFECT WEAPON

ПОЕДИНОК  
ЭТО ТОЛЬКО  
ПОЛОВИНА  
СРАЖЕНИЯ



ELECTRONIC ARTS



**Покупайте в магазинах:**  
**Магазины компании «GameLand»**  
Москва, тел. (095) 288-3218

1. Центральный магазин: с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, т/д Новый Колизей (ст. метро «Пр. Мира»)
2. ул. Новый Арбат, 15 (рядом с магазином «Британский Дом») (ст. м. «Арбатская»)
3. ул. Арбат (Старый), 21 (рядом с магазином «Hugo Boss») (ст. м. «Арбатская»)
4. ул. Б. Якиманка, 52-54, магазин «Искусство», (ст. м. «Октябрьская»)  
Санкт-Петербург, тел. (812) 277-4571
5. Невский пр-т, 135. (ст. м. «Площадь Восстания»

или «Площадь А. Невского»)

**«Дом Технической Книги»,**  
Ленинский пр-т, 40, тел. 137-6888  
**«Дом Книги»,** Новый Арбат, 8

**Магазины концерна «Белый Ветер»**  
(тел. для справок 928-7392, 928-7394)  
Ул. Никольская, 10/2 (ст. м. «Лубянка»)  
Смоленская пл., 13/21 (ст. м. «Смоленская»)  
Ул. Профсоюзная, 63 (ст. м. «Калужская»)

**Магазины концерна «Союз»**  
«Цефей», ул. Крылатские холмы, 27/1,  
тел. 202-9779

«Норис», Ленинградский пр-т, 33А,  
тел. 945-8504  
«Союз-Арбат», Дмитровское шоссе, 43,  
тел. 976-0468  
«Союз и К», ул. Верхняя Радищевская, 22,  
тел. 915-1018  
«Время», ул. Вишняковская, 20А, тел. 374-9691

**Торговый дом «Компьюлинк»**  
Компьютерный салон, ул. Удальцова, 85/2,  
тел. 564-8863  
ТД «Эдельвейс», Щелковское ш., 5/1,  
тел. 961-3450, 961-3451  
ТД «Компьюлинк», Садовая-Триумфальная, 12,  
тел. 209-5495, 209-5403

# FINAL FOUR 97

## Trivia Madness

**В** индустрии компьютерных и видеоигр спортивная тематика занимает особое место. Во-первых, не так много видов спорта, которые можно достаточно реалистично смоделировать, передав при этом все характерные нюансы. Во-вторых, приходится придерживаться уже давно установленных правил, присущих каждому виду спорта, в рамках которых суетливая фантазия программистов особо не разгуляется (хотя в аркадной версии спортивной игры многими правилами попросту пренебрегают). Данные игры имеют достаточную попу-

**Жанр:** Спорт (баскетбол)  
**Разработчик:** Mindscape  
**Издатель:** Mindscape  
**Платформы:** PC, Sony PlayStation  
**Выход:** Весна 1997 года

Sports Advantage. В эту серию войдут игры, наиболее реально передающие особенности каждого вида спорта и отвечающие современным требованиям к графике и звуку.



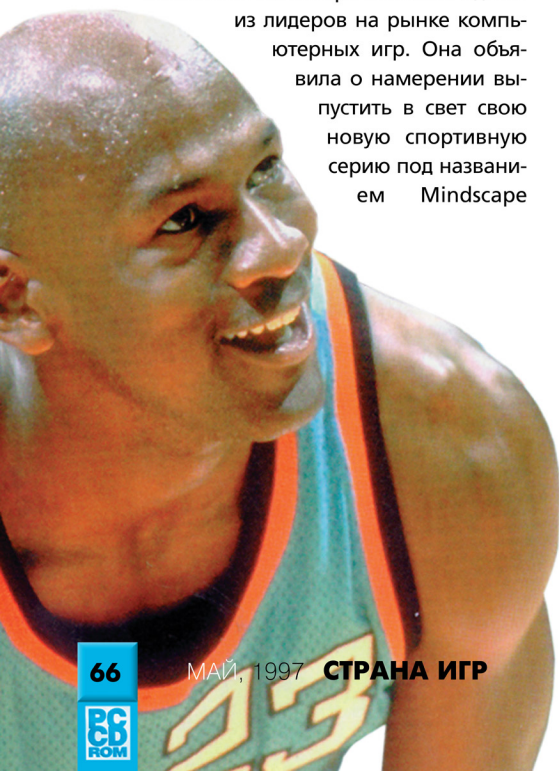
лярность, что объясняется желанием человека попробовать себя в роли звезды того или иного вида спорта.

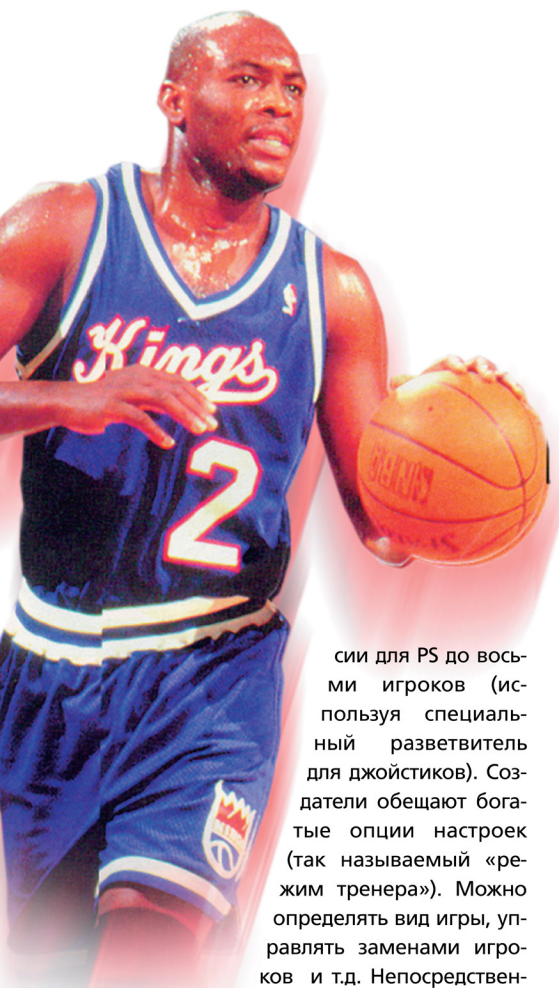
Компания Mindscape является одним из лидеров на рынке компьютерных игр. Она объявила о намерении выпустить в свет свою новую спортивную серию под названием Mindscape

Эти, как обещают производители, полностью 32-х разрядные программные продукты будут ориентированы как на начинающих, так и на опытных игроков. Одной из частей серии Mindscape Sports Advantage станет игра

### NCAA Final Four 97

являющаяся баскетбольным симулятором. В ней будут представлены 64 реальные команды, играющие за различные колледжи США. Остановив свой выбор на колледжах, Mindscape сделала разумный шаг, не стремясь выпустить лишь очередную интерпретацию NBA. Учитывая популярность и зрелищность баскетбола, разработчики решили поставить эту игру во главе своей новой спортивной серии. NCAA Final Four 97 выйдет на платформе PC и Sony PlayStation почти одновременно, и поэтому предстанет на суд достаточно большой аудитории. В версии для PC одновременно смогут играть четыре человека, а в вер-





сии для PS до восьми игроков (используя специальный разветвитель для джойстиков). Создатели обещают богатые опции настроек (так называемый «режим тренера»). Можно определять вид игры, управлять заменами игроков и т.д. Непосредственно настройка и управление являются основополагающими факторами для спортивных игр, иначе утрачивается динамика, присущая каждому виду спорта. Все игроки представленных команд носят подлинные имена, а при их создании и прорисовке



учитывались и отслеживались реальные движения, совершаемые игроками в процессе матча. А игроки с известными именами будут совершать свои коронные броски (если таковые имеются). Таким образом, разработчики старались максимально смоделировать поведение команды на игровой площадке. Матч будет проходить в полностью трехмерном зале, при этом весьма важным и приятным является тот факт, что обозревать происходящее можно будет с различных точек, перемещая воображаемую камеру в пространстве. При создании игры исполь-



зовалась столь популярная и наиболее реалистичная полигональная графика. Исходя из этого, счастливым обладателям персональных компьютеров следует делать выводы по поводу аппаратных требований, предъявляемых игрой, о которых пока не говорится, но следует учитывать, что в версии для PC **NCAA Final Four 97** ориентирова-

но строго на работу под Windows 95, под управлением которой игры с серьезной графикой особым быстродействием не отличаются или требуют для своей работы мощный процессор и немалое количество оперативной памяти.

Что касается звукового оформления иг-



ры, то разработчики обещают устроить праздник для наших ушей. Сделано это будет при помощи реальных, специально записанных во время проведения баскетбольных первенств звуков и шумов. Удары мяча, крики болельщиков и прочее должны еще глубже погрузить играющего в атмосферу такого волшебного вида спорта, как баскетбол.

На самом деле, нелегко себе представить, как компания Mindscape собирается удивить плодами своего труда владельцев платформ SONY Playstation. Если не изменять память, данная игровая система не обделена различными вариациями на тему баскетбола и конкурировать, к примеру, с такой игрой, как In the Zone 2, будет наверняка непросто.



- +** Большое количество опций и настроек
- Высокие аппаратные требования
- Красивая, зрелищная игра

**8**

СКОРО

PC  
ROM

# Theme Hospital

Легко ли быть врачом? Если вы затрудняетесь с выбором положительного или отрицательного ответа, то определится поможет игра **Theme Hospital** от компании Bullfrog. И даже если вы отрицательно относитесь к деятельности некоторых врачей и, возможно, даже не смотрите «медицинский» сериал по телеку (в силу его затянутости и занудливости), эта игра поможет изменить отношение к работе персонала



**Жанр:** экономический симулятор (госпиталь)  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Выход:** первая половина 1997 года

в госпитале.

Игра сдобрена изрядной долей английского юмора. Чего, к примеру, стоит лечение клиентов от болезней, возникающих из-за неконтролируемого роста волос на голове, или недомоганий от потребления сырой дождевой воды. В **Theme Hospital** моделируется полноценная работа госпиталя. Требуется покупать мебель, нанимать персонал, обучать его, оборудовать операционные и

стараться «насолить» конкурентам, выкрадывая у них больных и устраивая эпидемии. Задача единственная — добиться высоких прибылей и известности среди больных, которых в процессе игры будет все больше и больше.

Итак, **Theme Hospital** — достойное продолжение серии экономических игр, разрабатываемой компанией **Bullfrog**. В игре, объявленной к выходу в первом квартале 1997 года, ожидается отличная мультипликационная графика и забавные персонажи врачей и больных. Конечно, трудно найти подход и способ лечения каждого больного, однако вновь открытому госпиталю нужен именно такой администратор, как вы.



# FORGOTTEN REALMS Iron Throne

**Жанр:** RPG  
**Издатель:** Interplay  
**Выход:** Осень-зима 1997 года

**Iron Throne** (железный трон) — это очередное продолжение серии **Forgotten Realms**. События игры разворачиваются в местечке под названием **Sword Coast**, что находится на юге **Waterdeep**.

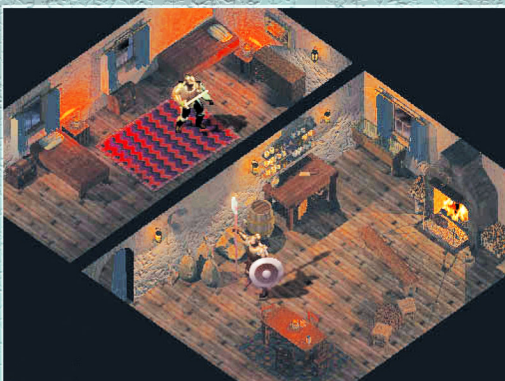
Разработкой игры занимается фирма **Bioware**, которая посвятила ее созданию целый год и собираются потратить еще, по крайней мере, полгода до

полного завершения проекта.

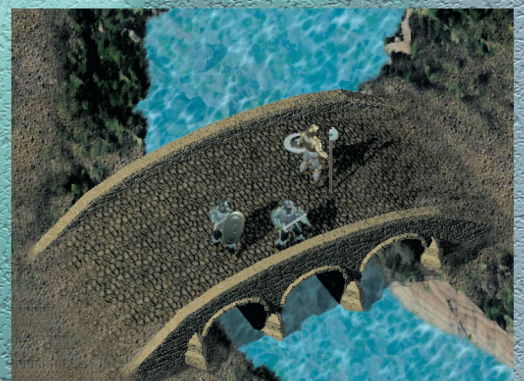
Что же будет представлять из себя игра? По большому счету, **Iron Throne** — это классический **RPG**, выполненный в духе **Diablo**. За словами «классический **RPG**» следует понимать, что играющий может выбирать персонаж (человек, полурослик, эльф, гном и прочие персонажи, о которых можно прочесть в любой книге) и наделить его любой доступной профессией (паладин, боец, вор, маг, священник и др.). Короче говоря, все выдержано в строгих традициях настольных **AD&D** игр.



можно будет сражаться и с **AI**), станут доступны многопользовательские баталии через сервер **LAN**. Предположительно, **Iron Throne** будет работать под **Windows 95**, а его системные требования не должны намного превышать **Diablo**'вские



По сути игрового процесса **Iron Throne** будет почти полностью идентичен **Diablo**, то есть игра будет в реальном времени (**real-time**) с видом в три четверти. По словам разработчиков, «система игры работает точно так же, как и в традиционных настольных играх, только перестают быть нужными карандаш и бумага. Воры смогут прятаться в тени и ловко шарить по чужим карманам». Игра будет ориентирована на **multiplayer** (но, как и в **Diablo**,





**Жанр:** Гонки на выживание  
**Издатель:** Interplay  
**Выход:** Начало лета 1997 года

корпусов и, наконец, для починки поврежденных прямо на трассе.

Как я уже говорил, игра похожа на **Death Track** и другие подобные игры лишь отчасти. В **Carmageddon** нельзя использовать никакого дальнего оружия, но это с лихвой компенсируется крепостью бамперов и мощностью многосильного двигателя.

Вообще говоря, даже демоверсия игры, работающая в режиме низкого разреше-

Скорее всего, у новой игры **Carmageddon** будет не самая легкая судьба — вполне вероятно, что она появится далеко не во всех магазинах. Этот факт объясняется очень просто — **Carmageddon** буквально весь пропитан жестокостью и насилием и скорее всего, не все распространители возьмутся за его реализацию.

По части шокирующей жестокости далеко за примерами ходить не надо — взять хотя бы курсор, который представлен в виде оторванной кисти, при движении которой по экрану летят брызги крови. Однако всем известно, что за претный сладок плод, и именно на это делают ставку распространители игры.

**Carmageddon** продолжает лучшие традиции **Destruction Derby** и отчасти **Death Track**, **Mega Race** и **Quarantine**. Формально, ваша основная задача — дойти до финиша трассы, но на деле, большей частью ваше внимание будет сконцентрировано на автопоединках с противниками и... уничтожении всех тех, кто волею судеб оказался на вашем пути. Оными могут быть и едва волочащие ноги пенсионеры, и пляжные девочки, и резвые здоровенные парни, и даже коровы!

Крови будет море. Весь заезд — это грандиозное шоу, которое транслируется на весь мир, поэтому вам придется из кожи вон лезть, чтобы публика могла вволю пощекотать нервы и насладиться жестоким зрелищем. За каждое сбитое и размазанное по асфальту существо вы будете награждены дополнительными **credits**'ами, которые впоследствии будут так необходимы для покупки более мощных двигателей,

ния, выглядит куда более впечатляюще, нежели недавно вышедший **Interstate 76**. Динамику **Carmageddon** можно смело назвать потрясающей (чего стоят хотя бы головокружительные прыжки по крышам небоскребов и падения в многометровые отвесные каньоны).

Приятной мелочью, которая реально на порядок поднимает планку качества графики, смотрится физиономия водителя автомобиля, которым вы управляете. Он находится в постоянном движении, при этом абсолютно точно и синхронно имитируя сотря-

сения и толчки, которые испытывает автомобиль. Например, если вы на полном ходу врезались в столб (который, кстати, погибает под страшным ударом), этот псевдодriver с размаху бьется



головой о руль и т.д.

Игра будет ориентирована не только на одиночную, но и на сетевую игру. При этом, по динамичности и зрелищности с **Carmageddon** не сможет сравниться ни одна из существующих игр!

В полной версии будут представлены около сорока типов различных автомашин — от полицейской до минитрактора, а также порядка тридцати различных трасс (город, джунгли, пустыни и т.д.).

По предварительным прогнозам, **Carmageddon** не заставит себя долго ждать (уже к лету должен выйти окончательный релиз). Остается надеяться, что наши распространители возьмутся за продажу этой явно хитовой игры.



**В**от и GT Interactive решила заработать на модном жанре стратегии в реальном времени. Неясно, чего в новой игре больше — аркады или стратегии, но попытка сделать **Starcraft** еще до **Blizzard**'а явно заметна. Что, впрочем, простительно — откуда у специалиста по слабым аркадам возьмется фантазии на оригинальную стратегическую игру?

Сюжет игры страшно закручен (правда, на пустом месте). В некоей галактике Зета четыре местные расы подписали пакт о взаимном ненападении и на некоторое время принялись жить в мире и согласии, каждый занимаясь своим делом. Кибернетики Компутроны, изгнанные откуда-то Кочевники (откуда они изгнаны — неясно, но в сопроводилке так и сказано — «изгнанные»), искатели приключений Триумвериты и собиратели ресурсов Терране жили себе тихо и автономно. Пока не пришла Эра Солинита.

Компутроны придумали, как из болтающихся повсюду в галактике Световых Штормов добывать сгустки энергии (солинит). Компутроны поделились информацией с Кочевниками, а те, хитрые враги, задумали построить страшно мощный флот и напасть на Терране. Терране же неглупые были, они подозревали, что Кочевники их недолюбливают за терранскую страсть к шпионству, а потому они раздали своим агентам задания: собрать как можно больше информации. Шпион в правительстве Кочевников подтвердил опасения, а шпион из научных кругов разузнал все о солините. В результате, Терране придумали технологии для легкого захвата кораблей Кочевников. В свою очередь, Триумвериты, вылезая однажды со своих скрытых невидимым полем планет обнаружили, что в галактике наступил рок-н-ролл. Исследовав остатки флотов Терран и Кочевников, они быстро выяснили секрет солинита и построили свои устройства, которые позволяли им воровать корабли с поля боя и исследовать их на своих скрытых от посторонних глаз планетах. Там же они разрабатывали свои технологии шилдов, которые позволили им делать буквально неуязвимые корабли.

Компутроны все это видели и поняли, что эдак Триумвериты станут самыми большими и опасными в галактике, и потому решили объединиться с Кочевниками. Вместе они придумали специальное устройство, портившее



**Жанр:** Стратегия  
**Издатель:** в реальном времени  
**Выход:** GT Interactive  
Лето 1997 года

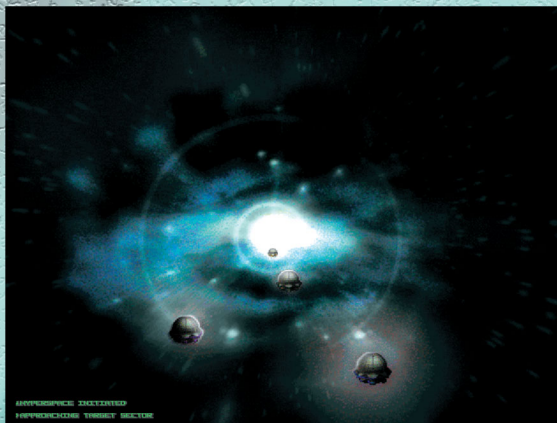


электронную начинку кораблей. Но насладиться эффектом им не довелось, потому как тут прилетели совсем плохие Ахкун Веки во главе со своим нехорошим руководителем Нарвеком и всех убили. Они все время смотрели за разборками четырех рас и тихо собирали сведения. В

результате, один их дреднот мог побить все флоты четырех рас вместе взятые. Что он и сделал, попутно разбомбив все, что можно. Как ни странно, но тут начинается игра.

Кучка уцелевших терран образовала революционную ячейку **Star Command**, чтобы остановить агрессию Ахкун Веков. Они захватили один из их кораблей и принялись мстить. С вами во главе. Ваша задача — постепенно побеждая в разных кластерах галактики, установить контакты с ее бывшими обитателями, договориться о взаимопомощи и совместно убить всех садистов и их предводителя.

Для этого вам придется летать по этим кластерам, собирать в них ценные материалы, необходимые для строительства (солинит плюс еще специфический для каждой расы компонент), и убивать всех врагов. Кластеры не только двухмерные, но еще и с



малопонятными каменными лабиринтами в себе, что делает происходящее, мягко говоря, ну совсем ненатуральным. Стратегией вам предстоит заниматься в основном военной — типа: сколько кораблей послать туда, сколько сюда. И где построить базу, чтобы вокруг было побольше солинита.

В общем, игра не то чтобы очень плохая, но и не шедевр, и скорее всего сразу же после выхода утонет в

море себеподобных. И уж точно любителям серьезной стратегии надо держаться от нее подальше.





**Studios**, собравшая под своей крышей молодую и энергичную команду, задалась целью создавать достойные и серьезные игры. Задумка военно-стратегической игры от первого лица принадлежит именно ей. Новинка должна увидеть свет

ция, секретное оружие и прочее. За расположением и действиями всего этого богатства придется неустанно наблюдать и стараться грамотно руководить. **Uprising** будет обладать также и другими волшебными свойствами практически любой стратегической игры. Придется строить базу, укрепления, фабрики. Но искусство создавать не является ключом к успеху. От Вас потребуется способность защищать и отстаивать свое богатство. Шедевры архитектуры будут подвергаться всяческим нападкам со стороны врагов. Необходимо будет быстро перемещаться от базы к базе, налаживать оборону и двигаться дальше, тогда как оставленные Вами войска самостоятельно продолжат начатое сражение, исход которого будет зависеть от того, насколько грамотно они (войска) подобраны.

При создании игры используются самые современные технологии, позволяющие моментально протраивать полностью трехмерное окружающее пространство. Отдельное внимание разработчики уделяют созданию спецэффектов.

Учитывая все вышесказанное, можно предположить сложность управления всем происходящим и возможные аппаратные требования (о них пока умалчивается), позволяющих одновременную раздельную обработку движений нескольких трехмерных объектов

**Н**а рынок игрового программного обеспечения градом сыплются представители жанра

**Real-time** стратегии. Однако наблюдается некая стагнация их развития. Каждая вновь появившаяся игра так или иначе является лишь более или менее удачным продолжателем традиций **Warcraft2** или **C&C**. Не неся в себе ничего, что способно как-то раздвинуть привычные рамки и создать тем самым новый объект для подражания. Примерно похожая ситуация (правда, с еле заметным светом в конце туннеля) царит на попроще **DOOM**-подобных игр. Но, похоже, в беспокойных умах программистов созрели планы совместить в одном программном продукте оба вышеупомянутых жанра. При первом представлении сознанию рисуется весьма неясная картина того, как это должно выглядеть. Можно даже вспомнить **Space Hulk**, но, по словам разработчиков, их творение будет все же несколько иного плана.

Организованная три с половиной года назад, компания **Cyclon**

**Жанр:**  
**Издатель:**  
**Выход:**

**Стратегия**  
**3DO Studios**  
**Октябрь 1997 года**

примерно в октябре 1997 года. Игра будет называться **Uprising**. Идея состоит в том, чтобы переместить играющего непосредственно в гущу военных действий. Но это не значит, что элемент стратегии будет заключаться лишь в управле-



нии парой-тройкой себе подобных. Человек будет находиться внутри некой машины, названной создателями **Wraith**, представляющей из себя аппарат **Mech**-типа, передвигающийся с шестью степенями свободы и оснащенный необходимым для ведения боя арсеналом. Во время сражений необходимо также управлять достаточно серьезным войском, в состав которого будут входить пехота, артиллерия, авиа-



**Н**овая игра **Conquest Earth**, по всей видимости, станет столько же почитаемой поклонниками военной стратегии реального времени, как и предыдущие хиты этого же жанра: **Command & Conquer**, **War Wind**, **Red Alert**. Разработчик, компания **Eidos**, обещает массу революционных дополнений к игре. Так как предыдущим ее творением была занимательная игра **Tomb Raider** с нестандартным сюжетом, то, навер-



ное, и **Conquest Earth** оправдает все ожидания поклонников компьютерных игр. Главное, чтобы разработчики не опаздывали со сроками выпуска. Однако, давайте посмотрим на предполагаемые новшества игры. Во-первых, на порядок улучшена графика, которая полностью трехмерна и, более того, все объекты в игре масштабируемы. При желании отдельные участки на карте можно увеличить и всласть насладиться местными ландшафтами или яростными перестрелками противников. Пожа-

луй, впервые стратегическая игра ставит рекорд по количеству цветовых оттенков — в **Conquest Earth** используется 65000 цветов. С помощью разнообразной гаммы цветов разработчикам удалось достичь реалистичности графики, а также возможность сражаться в дневное и ночное время.



Улучшен и **AI** (искусственный интеллект) военных подразделений. В отличие от **Command & Conquer**, где армии частенько устраивали не что иное, как свалку или кучу-малу, в **Conquest** можно установить для каждого подразделения набор возможных действий типа: найти и уничтожить, разведать, что-нибудь разрушить и пр., а уже потом объединить их в группу и направить на поиск противника. При встрече с ним каждое подразделение исполнит свой собственный приказ, ну а если его нет — вступит в бой.

Действие игры происходит на Юпитере, который захвачен Джовиансом (**Jovians**). В армии этого злого гения служат некие газовые

## CONQUEST EARTH

ALIEN SECTOR



**Жанр:** Стратегия  
**Издатель:** Eidos  
**Выход:** Весна 1997 года

создания, способные менять свою собственную структуру и преобразовываться в военные машины, или просто становиться скалой или деревом. Обнаружить этих мерцающих воинов можно лишь при тщательной разведке каждого участка карты. В игре принимают участие всего два противника — люди, которые стараются сделать Юпитер пригодным для своей жизни, и Джовианс, всячески мешающий им в достижении этой цели. Таким образом, помимо военных действий в игре вам придется устранять всякие мерзости, творимые вашим противником. Он то атмосферу чем-то загадит, то на фабрике начнет производить что-то радиоактивное. Все эти преступные деяния наносят большой вред экологии планеты, которая и так сильно страдает от взрывов и пожаров. Итак, перед играющим две задачи — победить и уберечь планету, а это означает, что игра будет довольно сложной. Остается надеяться, что поклонники стратегии реального времени не пропустят **Conquest Earth**.





**Жанр:** Стратегия в реальном времени  
**Издатель:** Gametek  
**Выход:** Начало лета 1997 г.

Если все вокруг решили приложить руку к стратегии в реальном времени, то куда ж денется **Gametek**! Разумеется, в стороне не останется. И не остается — делает очень красивую, но неизвестно, насколько интересную игру про негодяев с Марса и хороших наших, которые с ними борются.

Картинки, действительно, поражают воображение. Будем надеяться, что это не рекламный трюк. Очень качественно нарисованы

эффекты на ночных пейзажах, где взрывы освещают округу и некоторые юниты ездят с включенными фарами. Но вот насколько авторы игры доведут интересность игры до уровня графики — вопрос. Если судить по картинкам, то в "Темной Колонии" будет больше драк и войнушки, нежели строительства и стратегии. Это, впрочем, и хорошо, так как лучше, если все занимаются своим делом. **Gametek** умеет делать

игры в стиле экшн — следовательно, чем больше будет экшна в новой игре, тем лучше.

Разумеется, планируется сделать поддержку игры по модему, через Интернет и по локальной сети. Впрочем, количество оппонентов в таких играх будет ограничено сюжетно двумя, так как кроме марсиан и землян здесь никого не будет



Скорее всего, игрой **Mageslayer** фирма **Raven** просто лишний раз напоминает о себе, мол, мы живы и активно трудимся над **Hexen II**, а **Mageslayer** — это просто так, чтобы не забывали.

**Mageslayer** поместит игрока в фэнтези-среду, немного наподобие **Gauntlet** или **Diablo**. Чтобы одержать верх



Но справедливости ради надо заметить, что, несмотря на простоту, эта игра вполне заслуживает внимания. **Mageslayer** (волхв-убийца) представляет из себя аркадную скроллинговую стрелялку, то есть эффект движения будет достигаться следующим образом: ваш герой будет расположен в центре экрана, а двигаться будут ландшафт и различные игровые объекты. Вспомните на секунду **Tyrian** или **Future Dementia**, и все станет понятно.

Главным противником — злым лордом **Lore Thane**, вам будет необходимо собрать пять могущественных реликтов. А для этого придется изрядно пострадать — в игре будет около тридцати уровней кишмя кишящих всякой нечистью. Главным героем иг-

ры может стать один из следующих персонажей: **Mageslayer** (волхв-убийца), **Arch-Demon** (архидемон), **Inquisitor** (инквизитор) и, наконец, **Earth Lord** (лорд Земли). Милая компаньша.

Каждый из перечисленных персо-

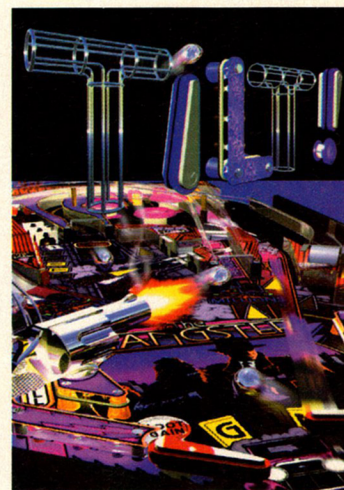
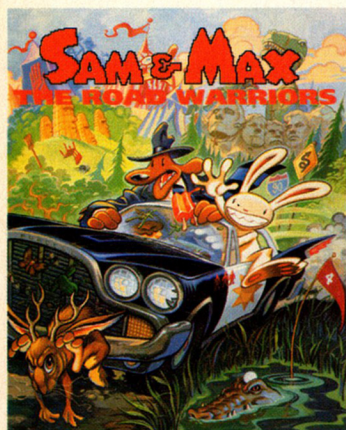
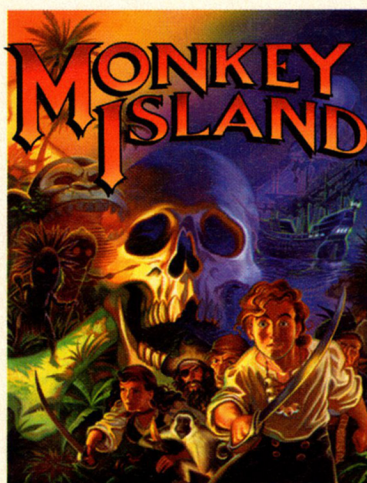
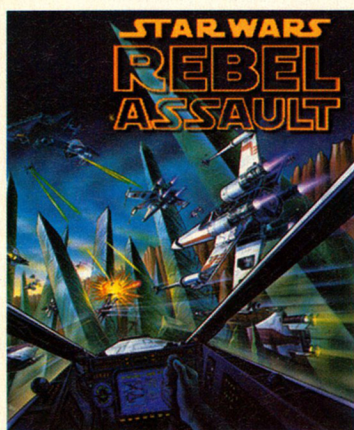
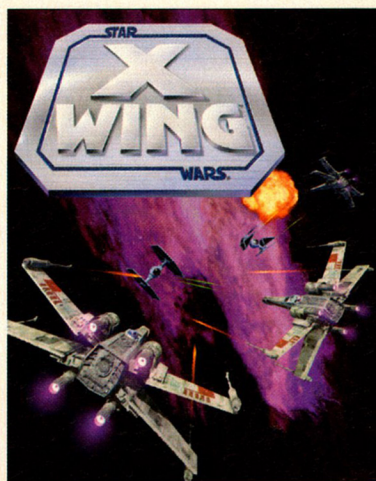
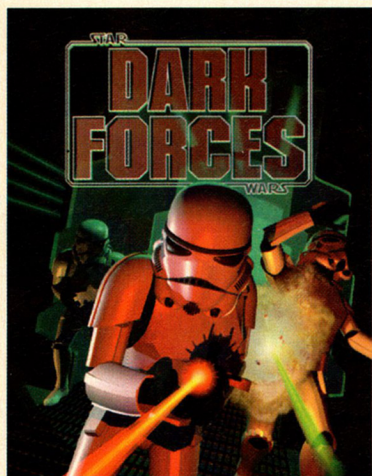
## Mageslayer

**Жанр:** Аркадная стрелялка  
**Издатель:** Raven  
**Выход:** Конец весны 1997 года

нажей обладает уникальными атакующими приемами (всего по четыре) и способностями, плюс к этому у каждого из них различаются показатели здоровья, выносливости и быстроты. По мере уничтожения вражеских тварей и отыскания сокровищ у героя будет набираться опыт и три последних показателя начнут постепенно расти.



# НОВЫЙ ВЗГЛЯД



## НА СТАРЫЕ ИГРЫ

## THE WHITE LABEL



# WAR, Inc.

**Ф**ирма **Interactive Magic**, хорошо известная своими симуляторами **Apache** и **Hind**, решила ступить на тяжелую стезю **real-time strategy**, анонсируя свою новую игру **War Inc.**

Первое впечатление после просмотра картинок было весьма положительным, но не более того. В принципе, **War Inc** очень похожа на

**Жанр:**

**Издатель:**

**Выход:**

**Стратегия в реальном времени**

**Interactive Magic**

**Конец весны 1997 года**

смесью **KKnD** и **Command & Conquer** за одним единственным «но». Причем это «но» является настолько превалирующим над всем остальным в игре, что **War Inc** сразу же имеет право претендовать на оригинальность. Основной упор разработчики сделали на модернизацию и **upgrade** военной техники.

На небольшом броневике можно будет установить, к примеру, новый двигатель, броню повышенной мощности, несколько новых огневых установок - и эта машина легко сумеет противостоять тяжелому танку. Подобным образом вы сможете модернизировать всю военную технику, создавая совершенно убийственные образцы. Создатели игры утверждают, что общее число вариантов модернизаций насчитывает около миллиона (!). Кстати, любой боевой машине можно будет присвоить уни-

кальное имя.

Пехота создается методом клонирования. Для этого достаточно создать всего лишь одного пехотинца и как следует его натренировать. После этого отправляйте его на генный завод, и через некоторое время там вам наштампуют столько солдат, сколько необходимо.

В общем, «меньше строек, больше драк» — вот девиз **War Inc.**



**F****ASA** является официальным владельцем лицензии на **BattleTech** — мир, в котором постоянно сражаются боевые роботы. За мощной броней этой смертоносной машины находится пилот, который координирует все действия

в реальном времени, причем стратегия не совсем обычная. Визуально игра будет немного напоминать **C&C** и **Warcraft**, но по своей сути сильно с ними разнится. Например, вы можете руководить действиями своих двенадцати студентов (они же — пилоты роботов) буквально до тонкостей: куда отправиться, кого атаковать, какую избрать тактику и др.

После завершения любой миссии (которых в игре будет около 50) у членов вашей команды могут измениться различные характеристики, например, у кого-то повысится чутье на врага, у кого-то возрастет мастерство в атаке и т.д. Таким образом, ваша команда не будет представлять из себя сборище клонов, напротив, в ней будут представлены исключительно индивидуальные бойцы.

Миссии будут максимально разнообразными — от

## Mech Commander

**Жанр:**

**Стратегия в реальном времени**

**Издатель:**

**FASA**

**Выход:**

**Лето 1997 года**

тотального уничтожения врага до молниеносных диверсий на территории противника.



робота.

Нам не раз предлагалось испытать на себе последствия такого симбиоза стали и плоти (достаточно вспомнить серию **Mechwarrior**, **Steel Legions**, серию **Earth Siege** и др.). В игре **Mech Commander** нам предлагается выступить не в роли пилота, а в роли инструктора военной академии. По сценарию, на планету было совершено нападение клана **Jade Falcon**, против которого вам предстоит сражаться.

**Mech Commander** — это страте-



## A-Train

Нажмите и держите **CTRL** и **SHIFT**, а затем введите: petercheatercheaterwimp, чтобы получить \$1,000,000.

## Bedlam

Неуязвимость – в главном меню введите вместо имени игрока слово **GOD** (все буквы заглавные). Начните новую игру или загрузите старую. Каждый раз меняйте имя игрока на **GOD**.

Напечатайте следующее в командной строке:

**/KARMA** – Доступно все оружие и предметы



## LEMMINGS 3D

### Коды уровней

<b>Fun</b>	28. HOMALOID	55. LINDWORM
2. BLIMBING	29. LALLYGAG	56. CURLICUE
3. FANAGALO	30. BILABIAL	57. HANEPOOR
4. DRICKSIE	31. CACOFOGO	58. IDEMQUOD
5. KURTOSIS	32. METAVURT	59. BLANDISH
6. GREGATIM	33. SLOWBURN	60. MALAGASY
7. WALLAROO	34. PELLUCID	<b>Mayhem</b>
8. AVENTAIL	35. MAKIMONO	61. CHORIAMB
9. GAZOGENE	36. KHUSKHUS	62. GARGANEY
10. JINGBANG	37. DISPLODE	63. KAOLIANG
11. DIALAGE	38. RACAHOUT	64. MAROCAIN
12. BUNODONT	39. ORGULOUS	65. OBTEMPER
13. NAINSOOK	40. DUNCEDON	66. TASTEVIN
14. YAKIMONA	<b>Taxing</b>	67. VELLOZIA
15. FUMITORY	41. CABOCEER	68. BORACHIO
16. CINGULUM	42. GEROPIGA	69. JACKAROO
17. BESLAVER	43. BONTEBOK	70. COOLAMON
18. ANABLEPS	44. EMPYREAL	71. BANAUSIC
19. QUINCUNX	45. LANGLAUF	72. FABURDEN
20. TARLATAN	46. NANNYGAI	73. RECKLING
<b>Tricky</b>	47. SARATOGA	74. MIRLITON
21. KAMACITE	48. QUINTAIN	75. OPAPANAX
22. GUMMOSIS	49. MUSQUASH	76. BIMBASHI
23. PRODNOS	50. ZOMBORUK	77. CAATINGA
24. NGULTRUM	51. SKILLING	78. PENSTOCK
25. COTTABUS	52. WOBEGONE	79. SPRINGAL
26. BEDAGGLE	53. BINDIEYE	80. BABIRUSA
27. EPICALYX	54. FRAXINUS	

## Chasm

Во время игры нажмите **BACKSPACE**, а затем **TAB**, чтобы использовать следующие коды:

**CHOJIN** – неуязвимость

**WEAPON** – все оружие и боезапас

**AMMO** – полный боезапас

**ARMOR** – 200% защиты

**INVISIBLE** – двухминутная невидимость

**FULLMAP** – полная карта

**KILL** – убивает всех монстров

## Blood

### Shareware версия

Чтобы ввести следующие коды, во время игры нажмите клавишу **T** и напечатайте код:

**MPKFA** – неуязвимость

**I WANNA BE LIKE KEVIN** – неуязвимость

**CAPINMYASS** – неуязвимость

**NOCAPINMYASS** – отмена неуязвимости (если до этого был введен код **CAPINMYASS**)

**VOORHEES** – неуязвимость на короткий отрезок времени

**SPORK** – 200 здоровья

**COUSTEAU** – 200 здоровья

**LARA CROFT** – все оружие и неограниченный боезапас

**HONGKONG** – все оружие и неограниченный боезапас

**IDAHO** – полный боезапас и все оружие

**BUNZ** – полный боезапас и все оружие

**TEQUILA** – двойное оружие

**ONERING** – невидимость

**MONTANA** – все предметы инвентаря

**SACHEL** – все предметы инвентаря

**GRISWOLD** – полная защита

**KEYMASTER** – все ключи

**GOONIES** – вся карта

**SPIELBERG** – пропуск уровня

**MARIO** – пропуск уровня

**CALGON** – пропуск уровня

**EVA GALLI** – режим без стен

**FUNKY SHOES** – супер прыжок

**JOJO** – сюрреалистичный режим

**STERNO** – затемнение экрана

**RATE** – показывает framerate

**FORK BROUSSARD** – 1 здоровья, пустой боезапас, нет оружия, сюрреалистичный режим

**EDMARK** – поранить себя

**KEVORKIAN** – убить себя

**MCGEE** – принести себя в жертву

**KRUEGER** – принести себя в жертву

**GATEKEEPER** ???

**CHEESEHEAD** ???

**FRANKENSTEIN** ???

**CLARICE** ???

**LIEBERMAN** ???

## Hellbender

**STERIOD** – неуязвимость

**IMPUMPD** – все виды оружия

**URDEAD#** – получить этот вид оружия(# - номер оружия)

**URAGONR** – получить оружие секретной технологии

**TOTLPWR** – 100% основной энергии

**MAXMEUP** – 100% щит

**AUNTEM#** – Переносит игрока на планету # (где # - номер планеты 1-8)

**IMSTUCK** – Пропуск данной миссии и переход на следующую планету

**FRAMEIT** – счетчик FPS

## Missionforce: CyberStorm

Чтобы использовать код, напечатайте его в строке в файле **CSTORM.INI** в директории **CyberStorm**. Когда вы загрузите игру, появится новое меню в зависимости от введенного вами кода.

**It's Good To Be The King** – даст **Mega Credits**

**Heal Me** – починит все **HERC**'ы и пилотов

**BrownNoser** – переход к следующему рангу

**Herc Me Some More** – возможность купить все **HERCs**

## Havoc

Нажмите клавишу **TAB**, а затем введите код:

**AAA** – полный боезапас

**MMM** – тепловая ракета

**SSS** – полная защита

**VVV** – дополнительная техника

## Heroes of Might and Magic II

Напечатайте эти коды при помощи клавиш с цифрами в верхней части клавиатуры:

**911** – выиграть

**1313** – проиграть

**8675309** – показать полную карту

**32167** – добавить пять черных драконов для выбора героя

## Hunter Hunted

Чтобы эти коды сработали, просто напечатайте их во время игры и нажмите Enter:

**COLE** – неуязвимость и все оружие

**RAYL** – неуязвимость

**INVINCIBLE** – неуязвимость

**LUKASZUK** – все оружие

**SNELLINGS** – полное здоровье

А эти коды изменяют цвет вашего героя:

**VINCENT** – серый

**BLUE** – синий

**SAGE** – зеленый

**AVACADO** – светло-зеленый

**OCHRE** – коричневый

**HAHN** – коричневый

## Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Во время сражения нажмите **INSERT**, чтобы победить.

## Inferno

**LOLIFE** – неуязвимость и неограниченный боезапас

Поставьте игру на паузу и нажмите любую цифру от **1** до **7**, чтобы попасть на этот уровень.

## Metaltech: Battledrome

Вместо первой буквы своего имени поставьте \*, чтобы получить большую сумму денег.

## Pray for Death

Введите следующие коды на экране кредитов:

**MEETTHEGUYS** – начать дополнительную игру. При выигрыше дает несколько дополнительных опций.

**SENDMEFASTER** – более быстрая игра

**TOONSOUND** – мультфильм

**BLOOBABLOOBA** – ???

**YEOLDEGAME** – ???

## PUSH OVER

Уровень 01 = 00512	Уровень 35 = 25614	Уровень 69 = 20095
Уровень 02 = 01536	Уровень 36 = 27662	Уровень 70 = 19071
Уровень 03 = 01024	Уровень 37 = 28714	Уровень 71 = 18559
Уровень 04 = 03072	Уровень 38 = 27150	Уровень 72 = 22655
Уровень 05 = 03584	Уровень 39 = 26638	Уровень 73 = 23167
Уровень 06 = 02560	Уровень 40 = 30734	Уровень 74 = 24191
Уровень 07 = 02048	Уровень 41 = 31246	Уровень 75 = 23679
Уровень 08 = 06144	Уровень 42 = 32270	Уровень 76 = 21631
Уровень 09 = 06656	Уровень 43 = 31758	Уровень 77 = 22143
Уровень 10 = 06780	Уровень 44 = 29726	Уровень 78 = 21247
Уровень 11 = 07168	Уровень 45 = 30238	Уровень 79 = 20735
Уровень 12 = 05122	Уровень 46 = 29214	Уровень 80 = 28927
Уровень 13 = 05634	Уровень 47 = 29702	Уровень 81 = 29439
Уровень 14 = 04610	Уровень 48 = 20510	Уровень 82 = 30463
Уровень 15 = 04098	Уровень 49 = 21022	Уровень 83 = 29951
Уровень 16 = 12290	Уровень 50 = 22046	Уровень 84 = 31999
Уровень 17 = 12802	Уровень 51 = 21534	Уровень 85 = 32511
Уровень 18 = 13826	Уровень 52 = 23582	Уровень 86 = 31487
Уровень 19 = 13314	Уровень 53 = 24094	Уровень 87 = 30975
Уровень 20 = 15362	Уровень 54 = 23070	Уровень 88 = 26879
Уровень 21 = 15878	Уровень 55 = 22558	Уровень 89 = 27647
Уровень 22 = 14584	Уровень 56 = 18494	Уровень 90 = 28671
Уровень 23 = 14342	Уровень 57 = 19006	Уровень 91 = 28159
Уровень 24 = 10246	Уровень 58 = 20030	Уровень 92 = 26111
Уровень 25 = 10758	Уровень 59 = 19518	Уровень 93 = 26623
Уровень 26 = 11782	Уровень 60 = 17470	Уровень 94 = 25599
Уровень 27 = 11270	Уровень 61 = 17982	Уровень 95 = 25087
Уровень 28 = 09222	Уровень 62 = 16958	Уровень 96 = 08703
Уровень 29 = 09734	Уровень 63 = 16510	Уровень 97 = 09215
Уровень 30 = 08718	Уровень 64 = 16511	Уровень 98 = 10239
Уровень 31 = 08206	Уровень 65 = 17023	Уровень 99 = 09727
Уровень 32 = 24590	Уровень 66 = 18047	Уровень 100 = 44543
Уровень 33 = 25102	Уровень 67 = 17535	
Уровень 34 = 26126	Уровень 68 = 19583	

## Simlsle

Чтобы активировать эти коды, необходимо сохранить игру под следующими именами:

**SIMONCHICKENB** – увеличивает тяжелую технику на 100. Увеличивает неквалифицированный труд на 10.

**IAINTESTEDITCO** – добавляет 10,000 в **EMU** (деньги)

**DEESEXTRAPIXEL** – добавляет 1,000 к строительным материалам

**RAGSCHOCOLATESTACH** – добавляет 5,000 к еде.

Эта еда заканчивается очень быстро.

**MARKSANCHOVYPICCA** – бесплатная работа агентов





**В**селенная BattleTech является одной из самых проработанных концепций нашего будущего, используемых индустрией развлечений запада. На сегодняшний день этой теме уже посвящено огромное количество книг, комиксов, тематических игрушек, не хватает лишь еще двухчасового голливудского «шедевра». Но наиболее интересный для нас аспект – видеоигры – также не были обделены вниманием. Можно вспомнить неплохие 16-ти битные симуляторы, выполненные в стиле Strike'ов от Electronic Arts (BattleTech для MegaDrive и Mechwarrior 3051 для SNES). Ну и, конечно же, сразу приходит на ум великолепная серия **Mechwarrior 2** для персоналок, всколыхнувшая игровой мир в 1995 году. Кстати, не за горами выход стратегии и ряда других произведений на основе вселенной BattleTech, так что любителям гигантских механических монстров, и особенно поклонникам **Mechwarrior**, скучать не придется.

Для несведущих расскажу немного о мире BattleTech. Наше будущее представлено в не очень ярких цветах: Конец 26 века. Началась тотальная гражданская война за власть во Внутренней сфере освоенного человеком космоса, которая вынудила людей искать спасения за пределами обжитой зоны. Так начался Великий Исход под предводительством генерала Александра Керенского. Но вновь образовавшаяся империя также распалась под ударами междоусобных войн. Тогда его сын, Николай, уводит людей еще дальше и создает новую систему общества, положив начало милитаристской цивилизации. Ее основа – кланы, получившие имена различных хищников планеты Земля. Доминирующая каста – воины-пилоты боевых роботов. Вся жизнь людей проходит в неустанном совершенствовании

# MECHWARRIOR 2

## 31ST CENTURY COMBAT

**Жанр:** Симулятор роботов  
**Издатель:** Activision  
**Разработчик:** Activision  
**Число игроков:** 1  
**Платформы:** Sony PlayStation, Sega Saturn



военных технологий и боях. И все это во имя одной для всех кланов цели – вновь вернуться во Внутреннюю Сферу, но



уже в качестве победителей.

Игра **MechWarrior 2: 31st Century Combat** практически реально отражала жизнь одного из воинов клана, что в сочетании с неплохой графикой и достаточно реальным ощущением ведения боя в гигантском роботе послужило ключом к успеху игры. Но при переводе подобных произведений на видеоприватки встает вопрос: как сохранить все достоинства настоящего «писишного» симулятора (огромное количество кнопок управления и функциональных систем) и адаптировать его под обычный джойстик и вкусы владельцев приставок. Ответ прост – немного сместить игру в сторону Action. Один из вариантов – резкое уменьшение факторов управления. Некоторые убраны вовсе, другие совмещены под одной клавишей. Например, теперь выбор оружия осуществляется бы-



стрым нажатием на одну кнопку, в этот же список входит и управление системой прыжков. Несколько сужены и боевые арены. Вам уже не придется часами бродить в поисках противника, хотя при желании можно спокойно и погулять. Типы ландшафтов остались прежними: пустыни, горы, ледовые поля, постапокалиптические города, но в традициях современных игровых приставок все поверхности покрыты текстурами, что придает им большую реальность. Боевые машины также изменились. Роботы текстурированы, уменьшилась их угловатость, а применение реального освещения объектов придало им приятный колорит.

Стоит отметить, что игра создавалась специально для каждой приставки с чистого листа. Наконец-то еще одна компания вспомнила о существовании второго графического сопроцессора у Sega Saturn. Теперь он не просто повышает себестоимость приставки, а выполняет свои непосредственные функции. С его помощью создается изображение на заднем плане, когда первый сопроцессор работает над остальными объекта-

ми в игре. Это не замедлило сказаться на качестве игры. По общим оценкам, версия для Saturn немного превосходит версию для PlayStation, хотя последняя также выполнена на высоте.

Игра предоставляет вам возможность выступить в качестве воина одного из двух кланов – Клана Волка и Клана Кречета. Начинать вы будете на слабеньком



роботе, но по мере прохождения 16 миссий за каждый клан, боевую машину можно будет усовершенствовать по своему вкусу. А накопившийся опыт и вовсе сделает вас непобедимым. Кроме обычного сценария, приставочные версии имеют еще по две кампании, состоящие из нескольких миссий за каждый клан, что доводит общее число заданий до 48. Для обладателей персоналок замечу, что, кроме прочего, в игре появилось 16 совершенно новых миссий.

Итак, Activision постаралась на славу в попытке сделать **MechWarrior 2: 31st Century Combat**

наиболее приятным для владельцев игровых систем и не отвратить от него старых поклонников, владельцев PC. Как это



у нее получилось в действительности, конечно, судить вам. Но одно ясно – наверняка

**MechWarrior 2** превзошел другие приставочные симуляторы боевых роботов по всем параметрам.



+

16 новых миссий, приятная графика

—

Игра немного устарела

—

Лучший симулятор роботов для консолей

8



Дмитрий РЕЗНИКОВ

## INDEPENDENCE DAY

Тема: Стрелялка  
Издатель: Fox Interactive  
Разработчик: Fox Interactive  
Платформы: Sony PlayStation, Sega Saturn, PC

то, захваченным в ходе битв. Извиняюсь за эти «что-то», но понять что-либо в фильме было весьма непросто,



Уже стало традицией, что каждый кассовый голливудский фильм неизбежно приводит к появлению на свет как минимум одной одноименной игры.

До сих пор главным специалистом в этой области считалась фирма Acclaim, которая просто наводнила рынок платформенных аркад своими «вариациями на тему» — от «Бэтмена» до «Острова Головорезов». Но сорвать свой куш с раскрученного названия фильма стремится не только она. Вот, например, Fox Interactive тоже хочет.

«День независимости» — очень слабый (если не сказать жестче) с точки зрения сюжета фильм, выехал исключительно за счет впечатляющих спецэффектов. Несмотря на жуткую бессмысленность, его стоит посмотреть только ради них. В игре этих видеоэффектов нет, так что спасти ее не может ничто.

Потратив деньги на что-нибудь другое, вы избавите себя от нескольких часов полетов над неинтересными, плохо нарисованными местностями в попытках понять, что, собственно,

а в игре просто нельзя.

Если у вас не будет этой игры, то вам не удастся полетать на целой куче различной военной техники: от истребителей F16 и СУ-27 до летучих штук инопланетного производства. Не огорчайтесь — управляются они совершенно одинаково и ведут себя в бою тоже. Впрочем, «полетать на» — громко ска-



зано. Летать тут приходится не «на», а сзади указанного самолета (или чего-то еще), и пытаться разобрать среди дергающегося неубедительного пейзажа точки, которые являются вражескими объектами. Каждая миссия снабжена Главной задачей, и только выполнив ее, можно добраться до Самого Плохого Инопланетного Корабля, который висит где-то вверху, готовый в любой момент обрушить свою мощь на то, что копошится внизу. По мне, если он разбомбит ландшафты из игры **Independence Day** — потеря будет невелика.

В общем, как говорят англичане, бывают игры плохие, а бывают игры совсем плохие. Куда отнести плохую игру, сделанную по плохому фильму — неясно. Ясно только, что авторы **Independence Day** (игрушки) не смогли вытащить из фильма то хорошее,

что в нем все-



таки было, и построить свое творение на этом, а вместо этого решили выехать исключительно на кассовом названии. К сожалению,

это характерно для многих разработчиков и издателей компьютерных и видеоигр, и потому надо с особой осторожностью относиться к громким названиям на коробках. Помните, что люди, уверенные в качестве своей игры, всегда называют ее оригинально, и потом уже голливудские магнаты снимают по ней фильм. Фильмы по плохим играм, кстати, тоже обычно не блещут, но это уже другой вопрос...



+ Хорошо расслабляет мозг  
— Неубедительная графика  
= Очень неинтересная игрушка

3

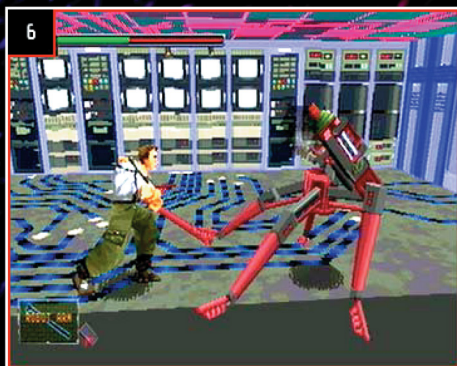


венно, происходит. Вокруг летает еще хуже нарисованное что-то, во что надо стрелять. Что-то надо захватить. В фильме, в конце концов, что-то уничтожалось чем-



**А**х, это волшебное слово трехмерность! Термин 3D стал настолько магическим, что его присутствие для многих сегодня определяет интересность и качество игры. Подобная дань моде захватила практически весь компьютерный мир. И вот мы можем наблюдать своими глазами процесс, когда вроде бы умирающие двухмерки пытаются воскресить, просто тупо переместив тем или иным образом все действие в 3D. Результат не заставил себя долго ждать. Игры потеряли то, что делало их хитами прошлого (вспомните Contra: Legacy of War, Bubsy 3D, Sonic 3D Blast). Но выход из этой ситуации довольно прост. Чтобы повысить визуальную привлекательность игры и при этом не испортить зарекомендовавший себя классический игровой процесс, можно сделать игру псевдотрехмерной, то есть оставить все действие двухмерным, но поместить его в трехмерный мир. Именно о такой игре и пойдет здесь речь.

Обладатели 16-ти битных сеговских приставок, наверное, помнят серию «Streets of Rage», где герои, переходя с одного уровня



на другой, должны были перебить не одну сотню врагов при помощи рук, ног и прочих предметов. Я хочу представить вам нечто подобное - первенец нового поколения игр типа side-scrolling fighting - Dynamite Deka.

Имя **Die Hard Arcade** игра получила в американских игровых центрах, где на протяжении трех месяцев подряд она находилась на первом месте по популярности, потеснив собой и Virtua Fighter 2, и Tekken 2, да и многие другие игры в этом жанре. Такое же будущее, несомненно, ждет ее и

# DIE HARD Arcade

Михаил РАЗУМКИН

**Жанр:** 3D-Драка/бродилка  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** Sega AM1  
**Число игроков:** 1-2

после выхода на домашний видео-рынок в силу целого ряда причин. Приятно сообщить, что перевод игры на видеоприставку практически идеален: высокое разрешение 30 кадров в секунду, великолепные текстуры, прекрасное управление. В общем, игровой автомат дома, ну минус, как говорится, «полигон там, полигон сям». Кроме этого на диске имеется и классическая сеговская игра 80-х го-

дах». Уровни разделены интересными заставками, которые генерируются приставкой в реальном времени. В этих заставках игроки могут также принять непосредственное участие, вовремя нажав определенную кнопку. Сам игровой процесс напоминает обычную полигонную драку, только с большей свободой перемещения. В распоряжении героев более 60 различных движений: от стандартного BBVC (как в VF) до так называемого

«ареста», не считая прочих движений, связанных с разными предметами. Эти предметы включают в себя разбитые бутылки, свинцовые палки, ножи, бейсбольные биты и т.д. Не обделено вниманием и огнестрельное оружие. Это и обычный пистолет, и пулемет, и даже противотанковое ружье, которое уничтожает все на своем пути.

Одновременная игра вдвоем здесь приобретает своеобразный колорит. Представьте себе такую сцену: пока первый игрок «обрабатывает» врага спереди, другой игрок может раз-

рядить в спину террориста пару обойм из своего пистолета, помочь другу. Это, конечно, не совсем благородно, но очень практично. Тут главное не промахнуться и не попасть в своего напарника. Подобных возможностей в игре хоть отбавляй, что несомненно поможет продлить жизнь этой немного короткой драки.

В целом, игрушка получилась у Sega веселая и захватывающая, не обещающая ничего более, чем простое и безумное действие. Но этим всегда и славились аркадные игры, в которых Sega сегодня является неоспоримым лидером. Была бы она чуть-чуть подлиннее – и равных ей в этом жанре не было бы. Но другой альтернативы пока нет, так что жаловаться особо и не приходится.

- +** Огромное количество движений. Прекрасная 3D графика. Режимы игры вдвоем
- Как все аркадные игры, быстро заканчивается
- Единственная в своем роде веселая и интересная полигонная драка

8





Борис РОМАНОВ

# SHOOT OUT '97

**Н**екотрые говорят, что в спортивных играх главное не внешний вид, а само игровое действие.

Отчасти они правы. Но учитывая большое количество баскетбольных игр на PlayStation (включая серию Jam их около семи), поклонникам баскетбола есть из чего выбирать. Известная своими спортивными играми фирма



Electronic Arts не рассчитывала на то, что другие компании смогут создать баскетбольную игру лучше нее. Но это произошло. Японская фирма Konami выпустила серию удачных игр In The Zone 1 и 2, что сразу свело к минимуму шансы NBA Live '96 от EA. А создание спортивным отделом фирмы Sony (на которую работает сейчас много известных программистов) игры **NBA ShootOut** (Total NBA в версии PAL) вообще свело к нулю результаты работы EA. Успех этой игры обеспечила хорошо продуманная анимация игроков, а также достаточно реальное поведение компьютерных баскетболистов. Любители баскетбола до сих пор считают его одной из лучших баскетбольных игр, несмотря на также удачную версию In The Zone 2.

Окрыленные таким успехом, программисты Sony решили выпустить новую версию игры, учитывающую сезон 96-97-го года и имеющую большой ряд улучшений. Новая система паса позволит совершать красивейшие быстрые прорывы, причем великолепная анимация позволяет увидеть все действия игроков до мельчайших деталей. Введение некото-

**Жанр:**

**Спортивный симулятор (баскетбол)**

**Издатель:**

**Sony**

**Разработчик:**

**Sony**

**Число игроков:**

**1-2**

рых технических элементов, «забытых» в первой версии игры, даст ощущение, что вы владеете полным арсеналом движений современного баскетбола, включая обманные движения и более красивый дриблинг. При некотором везении можно даже разбить щит у своего соперника, что обычно вызывает особое чувство гордости.

Учитывая нынешний сезон, в чемпионате участвуют все 29 команд Национальной Баскетбольной Ассоциации, причем в своих новых составах. Учтены



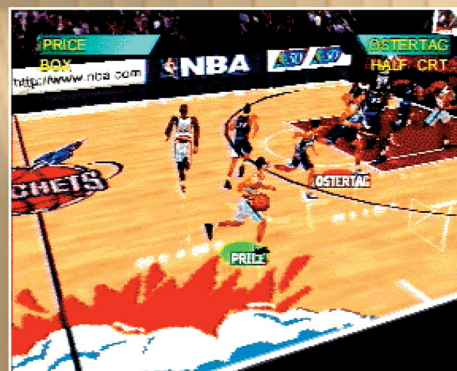
даже новые цвета некоторых команд. Самым главным в игре является тот факт, что все игроки (а их более 300) играют в полном соответствии со своей статистикой в реальных играх. Несмотря на то, что многих игроков вы можете узнать даже внешне, появилась возможность

выведения фамилии рядом с баскетболистом, что позволяет более реально использовать его способности и данные. Также вы можете задавать

своей команде новые стратегии, которые дадут возможность вашему игроку с мячом более реально взаимодействовать с остальными игроками вашей команды, которые контролирует компьютер.



Для тех, кто следит за всеми перестановками игроков, появилась возможность торговли или обмена любых игроков в командах. Можно даже

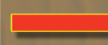


создать себя или своих друзей и играть с ними в одной команде вместе с великими игроками NBA. Использование разветвителей позволят одновременно играть даже в восьмером.

7 динамически перемещающихся камер создадут полную реальность происходящего на площадке, а три уровня сложности заставят хорошо попрактиковаться, прежде чем вы овладеете всей техникой игры.



**Великолепный стиль, хорошая графика и сюжет**



**Необходимо знание английского языка**

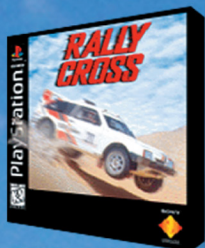


**Отличная игра для любителей жанра**

**9**

Вадим КОИДЗЕ

# RALLY CROSS



**Ф**ирма Sony, похоже, решила отучить от «сеги» теперь и заядлых раллистов, выпустив долгожданный ответ на игрушку **Sega Rally**. Кроме схожего названия и

**Жанр:** Автогонки  
**Издатель:** Sony  
**Разработчик:** Sony Interactive Studios  
**Платформа:** Sony PlayStation  
**Число игроков:** 1-4



типа игры, общего между ними, впрочем, мало.

Однозначно, самая сильная сторона **Rally Cross** — это графика. Все шесть треков, для которых характерны разные географические и погодные условия, очень качественно смоделированы. Поскольку гонка разворачивается по бездорожью, помимо уже традиционных следов заносов и торможений из-под колес автомобилей вылетают комья грязи и разные попадающиеся на дороге предметы, а на некоторых трассах видимость портится из-за вздымаемой колесами пыли или снега. Не менее качественно прорисован и пейзаж, хотя он зачастую не радует разнообразием. Кстати, трассы иногда бывают слишком чистыми, что тоже не характерно для ралли такого типа — нет ог-

ромных грязных луж, да и комьев глины маловато.

Многих раллистов порадует, что у машин теперь хотя и тонированные, но все же прозрачные окна, что позволяет видеть сидящих внутри водителей. К сожалению, смотреть на них совсем неинтересно, так как они не только не показывают разных жестов обгоняемым соперникам (что, бесспорно, скрасило бы игру), но вообще ведут себя как манекены для тестов (те, у которых на лбу и колесках клетчатые круги нарисованы). К



сожалению, машиной по-прежнему приходится управлять откуда-то с неба, лишь наблюдая через затемненное стекло ее настоящего водителя.

Возможно, именно поэтому управлять автомобилем в игре очень сложно. Он постоянно норовит перевернуться, и можно однозначно гарантировать, что за гонку вы хоть пару раз окажетесь на трассе вверх колесами. Чего не скажешь об управляемых компьютером соперниках — те несутся по кривой дороге совершенно как по шоссе и переворачиваются ну в очень редких случаях (обычно напорвшись на валяющуюся посреди дороги вашу машину). Что делает игру с компьютером, мягко говоря, нечестной и потому неинтересной. Зато весело поиграть с приятелем, покурывать и поборотовать друг друга в грязных поворотах.

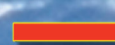


Прежде чем получить доступ ко всем шести трассам, надо прийти первым на первых трех. Зато после того, как вы финишируете победителем на всех шести, на трассах добавится всяких мелких сюрпризов. Кроме того, играя с другом вы совершенно спокойно можете гоняться по дорогам задом наперед, что фактически увеличивает количество трасс до двенадцати. Честно говоря, если не оглядываться на «законы жанра», трасс могло бы быть и больше. Треки невелики, круг проходится меньше чем за минуту, что дает нам всего шесть минут разнообразия (если не считать езду задом наперед). Негусто, прямо скажем.

В общем, «**Ралли Кросс**» представляет собой хорошую развлекаловку для небольшой компании (лучше подвыпившей), давая возможность погоняться по кривым дорогам и повалить свои машины в грязных лужах. Но на серьезный автосимулятор **Rally Cross** не тянет.



Качественная графика



Очень сложное управление



Неплохая гонка для нескольких игроков

8

# РАДИО • РЕКОРД



## 106.3 FM

### Санкт-Петербург

тел.: (812)234-7271

(812)234-7269

факс: (812)234-1311

Заполните эту анкету и вышлите ее до 21 мая по адресу:

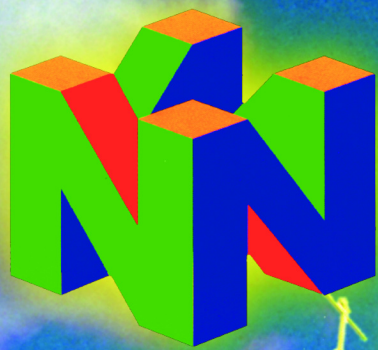
**198303, Санкт-Петербург, пр. Стачек, д. 105.**

И вы станете участником розыгрыша, который проводят радиостанция «**Радио Рекорд 106,3**» и компания «**Никита-ВИДЕО**».

**Призы** – видеокассета с фильмом «**Окно в Париж**» и с автографом Юрия Мамина, а также видео-хиты последних лет!

О результатах розыгрыша вы сможете узнать 26 мая в эфире «**Радио Рекорд**».

1. Имя \_\_\_\_\_
2. Возраст \_\_\_\_\_
3. Сфера деятельности \_\_\_\_\_
4. Какую музыку любите (стили, имена) \_\_\_\_\_
5. В какое время и где обычно слушаете радио \_\_\_\_\_
6. Какие радиостанции предпочитаете \_\_\_\_\_
7. Как с вами связаться (телефон) \_\_\_\_\_



# NINTENDO В МОСКВЕ

64

скидка  
\$20



Скидка на Nintendo 64

**\$20**

в любом магазине

**Game Land**



11101

Скидка действует  
до 1 июня 1997 года



# PORSCHE Challenge



Германский автомобильный гигант **Porsche** обратился в Sony с предложением разработки игры на базе одной из последних своих разработок – двухместного кабриолета спортивного типа. Ни для кого не секрет, что автомобили этой компании пользуются популярностью не только у автолюбителей, но и у создателей игр. Знаменитый Yuppie Laden 911 довольно часто встречается на виртуальных трассах, а вот теперь его должен заменить его младший брат, своеобразная дань моде последнего времени – Porsche Boxter. Производитель автомобилей не ударил в грязь лицом и предоставил разработчикам из европейского отделения Sony разнообразные, в том числе и секретные материалы о своей новинке. Кроме этого, как это стало в последнее время модным (и, возможно, необходимым), разработчики для начала решили полностью изучить реальный прототип автомобиля, который вы встретите в игре. Для этого некоторые из них посетили знаменитый трек Stuttgart, чтобы лично ощутить все прелести управления малюткой Boxter и набраться необходимых впечатлений для дальнейшей работы. Кстати, и сам

**Жанр:** Гонки  
**Издатель:** Sony  
**Разработчик:** Sony  
**Число игроков:** 1-2

хотя бы по своему виду выделиться из огромного количества клонов этих игр.

На самом деле, **Porsche Challenge** – это не настоящие гонки, точнее это не спортивные соревнования. Здесь нет десятков летящих друг за другом автомобилей, просто семь приятелей решили прокатиться с ветерком. Каждый из них имеет машину своего цвета и характерные ему водительские качества. Именно от выбранного водителя, согласно замыслу создателей, и будет зависеть поведение автомобиля на трассе. Выберете, к примеру, симпатичную девушку – и везде вам горит зеленый свет. Сами же водители выполнены очень реалистично, это же относится и к их поведению за рулем. Единственное чего они не могут, так это вылететь при аварии из машины в стиле сеговского OutRun. Кстати, об авариях: создатели решили не ломать такие прекрасные автомобили, так что бейте, сколько хотите – Порш неуязвим.

Чтобы подольше удержать игрока у экрана, кроме аркадного, предусмотрен также и «интерактивный» режим. Он делает доступными некоторые участки дороги, которые ранее были огорожены. Барьеры там либо просто исчезают, либо их можно будет снести, таким образом, экономя время. Таких мест много, так что не бойтесь экспериментировать. Не забыт также и режим игры вдвоем. Старый добрый двойной экран не даст этой интересной гонке надоесть.

Некоторых может расстроить, что в игре реально использован только один вид на происходящее – сзади автомобиля. Но, очевидно, этим еще раз подчеркивается отход создателей игры от стандартов гоночных симуляторов. Все в игре очень стильно, как видно из картинок, причем, основное внимание было уделено именно проработке каждой детали потрясающей машины. Но, как говорится, главное не первое впечатление, а сам игровой процесс. Кроме того, **Porsche Challenge** поддерживает все выпущен-

ные и запланированные к выпуску аналоговые джойстики, что очень важно для игр этого жанра.



И в заключение приведу внушающий оптимизм отрывок из интервью, данного главой проекта европейскому журналу Play: «Я не смотрю статистику и не говорю: мы должны делать игру с участием Оазис, потому что они популярны. Нет, мы делаем игры для себя и для своих друзей. Нельзя делать что-то, чего не любишь сам, от этого игра может потерять душу». Осталось только надеяться, чтобы больше разработчиков думало и делало так же. И тогда, быть может, у нас было бы намного больше таких хороших игр, как **Porsche Challenge**.



трек также попал в игру. Насколько им все это помогло, узнать придется не каждому, так как не все пока могут позволить себе приобрести этот автомобиль. Что же касается самого игрового процесса, то вдохновением ему стали такие известные произведения в этом жанре, как Sega Rally, Sega Touring Car и Ridge Racer. А за год разработки **Porsche Challenge** удалось

- +** Стильное и нестандартное графическое исполнение
- Всего один тип машин
- Немного необычная, но интересная гонка

8



# NEED FOR SPEED

СКОРОСТЬ - ЭТО ВСЕ,  
ЧТО ВАМ НУЖНО...

Покупайте локализованную версию игры в магазинах:

## Магазины компании «GameLand»

- Москва, тел. (095) 288-3218
1. Центральный магазин: СК Олимпийский, 8-ой подъезд, ТД Новый Коллеи (ст. метро «Пр. Мира»)
  2. ул. Новый Арбат, 15 (рядом с магазином «Британский Дом») (ст. м. «Арбатская»)
  3. ул. Арбат (Старый), 21 (рядом с магазином «Hugo Boss») (ст. м. «Арбатская»)
  4. ул. Б. Якиманка, 52-54, магазин «Искусство», (ст. м. «Октябрьская»)
  - Санкт-Петербург, тел. (812) 277-4571
  5. Невский пр-т, 135, (ст. м. «Площадь Восстания» или «Площадь А. Невского»)

## Москва

«Дом Технической Книги»,  
Ленинский пр-т, 40,  
тел. 137-6888

«Дом Книги»,  
Новый Арбат, 8

## Магазины концерна

«Белый Ветер»

(тел. для справок

928-7392, 928-7394)

Ул. Никольская, 10/2 (ст. м.

«Дубянка»)

Смоленская пл., 13/21 (ст. м.

«Смоленская»)

Ул. Профсоюзная, 63 (ст. м.

«Калужская»)

## Магазины концерна «Союз»

«Цейф» ул. Крылатские хол-

мы, 27/1, тел. 202-9779

«Норис», Ленинградский пр-т,

33А, тел. 945-8504

«Союз-Арбат», Дмитровское

шоссе, 43, тел. 976-0468

«Союз и К», ул. Верхняя Ради-

щевская, 22, тел. 915-1018

«Время», ул. Вишняковская,

20А, тел. 374-9691

## Торговый дом

«Компьюлинк»

Компьютерный салон, ул.

Удальцова, 85/2 тел. 564-8863

ТД «Эдельвейс», Щелковское

ш., 5/1, тел. 961-3450, 961-3451

ТД «Компьюлинк», Садовая-

Триумфальная, 12, тел. 209-

5495, 209-5403



ELECTRONIC ARTS



# ЖМИ на ГАЗ!..

## ОБЗОР ГОНОК ДЛЯ ИГРОВЫХ СИСТЕМ

Продолжая серию общих обзоров игр одного жанра для современных игровых систем, мы подошли и к, наверное, самому популярному из них. Тема гонок, как ни какая из других, близка абсолютно всем: и молодым, и старым, и мужчинам, и женщинам. С первого момента зарождения игровой индустрии разработчики пытались разными способами передать все те ощущения, которые вызывает в реальности участие в гонках. Именно этому вопросу и будет посвящен наш обзор. И чтобы в этот раз избежать непонимания со стороны читателей, по каким конкретно параметрам мы будем оценивать игры, мы решили выявить своеобразный эталон. Описав его, читатель сразу бы мог понять, что к чему и почему, и далее уже решать, соглашаться ему с авторами или нет. По большому счету, все перечисленные ниже игры имели шанс им стать, либо потому что они действительно доставляли большее удоволь-

ствие от игры, чем другие, либо они стали популярными по другим причинам. После долгих раздумий я и мои товарищи-гонщики, к сожалению, не смогли найти идеального примера на современных игровых системах. Как бы хороши они не были, ни одна гонка на Nintendo 64, Sega Saturn и Sony PlayStation не смогла выдержать конкуренции с сегодняшним эталоном великолепного баланса формы и содержания (то есть графики и игрового процесса), представленного в игре, которую можно найти в своей непревзойденной форме только на игровых автоматах. К счастью, этот продукт стал популярным не только в среде профессиональных критиков, но и среди обычных игроков, поэтому найти его можно практически в любом хорошем игровом центре нашей страны. Итак, победителем этого состязания стала игра:



**Daytona USA.** Издатель: Sega.

Платформа: Игровой автомат.

Так почему же данный продукт был удостоен такой чести? Ответив на этот вопрос, мы, возможно, сможем определить и те факторы, которые делают то или иное произведение в этом жанре плохим или хорошим. Итак, начнем по порядку.

### 1. Игровой процесс

а) Одним из факторов успеха той или иной гонки является предоставление игрокам возможности получать удовольствие от управления машиной и его освоения. В **Daytona USA** управление точное и простое, но не примитивное. И хотя некоторые полагают, что оно было воссоздано несколько лучше в другой сеговской гонке, **Virtua Racing**, разница между ними практически незаметна. В общем, за кажущейся простотой лежит огромный простор для совершенствования своих навыков вождения. Новичок вроде бы сразу сможет понять, что к чему, но только после получения определенного опыта игрок по-настоящему «везжает» в эту потрясающую гонку. Итак, во-первых, оно в меру реалистично. В зависимости от поверхности, по которой едет машина, и от состояния покрышек и самого автомобиля, управление заметно меняется.

Но оно ни-  
когда  
не

введет вас в транс, после которого захочется кинуть джойстиком (или другим предметом) в экран. Кроме этого у машины как будто есть свой собственный характер. Даже когда вы будете полностью уверены, что сможете проконтролировать ситуацию в любой момент, вас не покинет чувство, что вы управляете настоящим зверем, который в любую минуту может вырваться из-под вашего контроля. Именно последний аспект, когда машина не дает игроку расслабиться на протяжении всей гонки, возможно, и делает **Daytona USA** таким выдающимся произведением нашего времени.

б) Получив необходимые навыки вождения, нужно найти им достойное применение. Итак, вторым важным препятствием, которое нужно будет преодолеть игроку на пути к победе, выступают собственно трассы. Их в игре всего три, но они предлагают игрокам намного больше разнообразия и возможностей, чем даже 33 трассы в любой другой гонке. Уровень сложности действительно меняется при переходе с одной из них на другую. Вместе с этим меняются и требуемые навыки, которыми должен обладать каждый гонщик, чтобы победить в соревновании. Каждая из трасс имеет свою собственную тему и свои собственные, характерные только ей, препятствия. Но что самое главное, в них вы не найдете ни капли монотонности. Как и сама машина, трасса не дает расслабиться игроку ни на минуту. В общем, и по этому признаку **Daytona USA** сегодня является примером для подражания.

в) После ознакомления с машиной и трассами пора переходить уже и к самим гонкам. Здесь самым главным аспектом выступает борьба против соперников. К большому сожалению, большинство современных гонок не проходит этот тест. Либо запрограммировать хороший искусственный интеллект всем лень, либо это действительно трудно сделать. Но все это не каса-

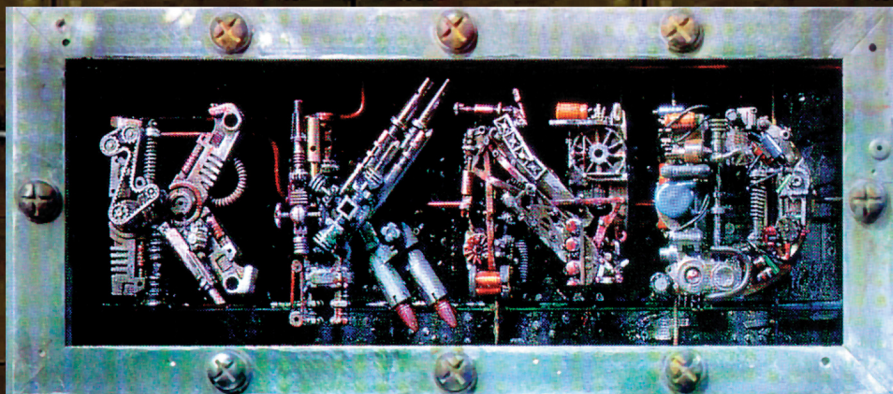
ется **Daytona USA**. С первого момента, когда вы окажетесь на сравнительно узкой первой трассе вместе с еще 39 машинами, вы поймете, что такое дух соревнования. Соперники постоянно норовят вам помешать, а дорога не дает особого простора для маневра. Что особо впечатляет, так это то, что, вырвавшись вперед, вы никогда не сможете быть до конца уверенными в своей победе. Один неверный шаг – и вашу машину уже обогнали. Еще один бриллиант в корону этой игры.

г) И напоследок самое главное. На сегодняшний день **Daytona USA** на игровых автоматах является одной из лучших многопользовательских игр в истории, в одном ряду с **Warcraft 2**, **C&C**, **Bombberman 2**, **Quake** и **Duke Nukem 3D**. Обычно вы можете найти это произведение в версии для четырех игроков, но если повезет, то и для восьми. Так что, пригласите своих друзей, садитесь за руль и наслаждайтесь этой потрясающей гонкой в ее непревзойденной форме. И тогда вы поймете, что первые три пункта были лишь прелюдией к настоящей игре.

### 2. Презентация

а) Графика. Этот аспект, несомненно, не является основным в любой игре. Он только может привлечь игроков, но вот удержать надолго он не в силах. Но и с этим у **Daytona USA** проблем нет. Выпущенная в уже далеком 1994 году, эта игра до сих пор остается своеобразным эталоном графического испол-





Когда уцелевшие поднялись на поверхность после долгих лет пребывания в подземных бункерах, то обнаружили, что мир сильно изменился. Ужасы атомной войны 2079 года оказались ничем в сравнении с новым врагом. Мутанты, жившие на поверхности все это время, жаждут установить на Земле новый уклад. Сражение за поверхность будет иметь только одного победителя!



- ▣ Детальная SVGA-графика и реалистичная анимация
- ▣ 30 миссий (15 за мутантов, 15 за уцелевших)
- ▣ До 6 участников в коллективной игре по сети
- ▣ Возможность играть по модему и прямому соединению
- ▣ Высокопрофессиональный звук

**Покупайте локализованную версию игры в магазинах:**

**Магазины компании «GameLand»**  
Москва, тел. (095) 288-3218

1. Центральный магазин: с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, т/ц Новый Колизей (ст. метро «Пр. Мира»)
  2. ул. Новый Арбат, 15 (рядом с магазином «Британский Дом») (ст. м. «Арбатская»)
  3. ул. Арбат (Старый), 21 (рядом с магазином «Нуго Boss») (ст. м. «Арбатская»)
  4. ул. Б. Якиманка, 52-54, магазин «Искусство», (ст. м. «Октябрьская»)
- Санкт-Петербург, тел. (812) 277-4571

5. Невский пр-т, 135. (ст. м. «Площадь Восстания» или «Площадь А. Невского»)

**Москва**

«Дом Технической Книги», Ленинский пр-т, 40, тел. 137-6888

«Дом Книги», Новый Арбат, 8

**Магазины концерна «Белый Ветер»**  
(тел. для справок 928-7392, 928-7394)

- Ул. Никольская, 10/2 (ст. м. «Лубянка»)  
Смоленская пл., 13/21 (ст. м. «Смоленская»)  
Ул. Профсоюзная, 63 (ст. м. «Калужская»)

**Магазины концерна «Союз»**

«Цефей», ул. Крылатские холмы, 27/1, тел. 202-9779  
«Норис», Ленинградский пр-т, 33А, тел. 945-8504  
«Союз-Арбат», Дмитровское шоссе, 43, тел. 976-0468  
«Союз и К», ул. Верхняя Радищевская, 22, тел. 915-1018  
«Время», ул. Вишняковская, 20А, тел. 374-9691

**Торговый дом «Компьюлинк»**

Компьютерный салон, ул. Удальцова, 85/2, тел. 564-8863  
ТД «Эдельвейс», Щелковское ш., 5/1, тел. 961-3450, 961-3451  
ТД «Компьюлинк», Садовая-Триумфальная, 12, тел. 209-5495, 209-5403

ления. Правильно подобранные текстуры и цвета, высокое разрешение и скорость делают эту гонку одной из самых впечатляющих. Дизайнеры и художники создали настоящий мир, в котором все и происходит. Но, даже при нынешней технологии, ни одна игровая приставка и компьютер не обладают теми же графическими возможностями, какими обладает данный игровой автомат, поэтому ожидать подобного исполнения дома пока не приходится. Но, наверное, все гонщики со мной согласятся, что пусть лучше игра будет проще графически, но только не тормозит. Однако требование того, чтобы графика служила для создания соответствующего настроения в игре, остается. Стоит также напомнить тот факт, что характеристики игрового автомата от **Sega** были несколько хуже подобных аппаратов от ее основного конкурента, **Namco**. И соответственно, некоторые из их игр были графически более совершенными, чем описываемая здесь гонка. Но если **Rave Racer**, **Ace Driver** и **Cyber Cycles** пришли и ушли (я даже не уверен, что многие о них что-либо вообще слышали), то **Daytona USA** все также стоит непобеденной, еще раз доказывая, что вовсе не графика и аппаратные возможности делают игру, а только сам игровой процесс.

### б) Звуковое сопровождение

Не будем тратить здесь место и просто скажем, что оно в этой игре потрясающее. Три тематические музыкальные композиции, которые особо не надоедают, и потом постоянно крутятся в голове, а также рев моторов пролетающих мимо машин добавляют остроту ощущений любому произведению в этом жанре.

### в) Дополнительные особенности

Для начала, это потрясающие сцены аварий, когда машина просто подлетает в воздух, переворачивается и снова приземляется побитой на трассу. Никакого реализма, но удовольствие не описать словами. Также стоит отметить четыре вида на происходящее, которые игрок может поменять в любой момент. Качество управления от этого не меняется, хотя каждый отдельный вид требует разного подхода к гонке.

### Общая оценка:

Нет никакого сомнения в том, что ни одна другая компания не привнесла в этот жанр столько нововведений и не установила столько неписаных стандартов, как это сделала **Sega**. **Out Run** (1986 год) до сих пор служит примером для подражания для всех гонок по открытой местности и ознаменовала собой целую эру в этом жанре. **Virtua Racing** (1992 год) показала всем, как нужно делать трехмерные гонки, а **Daytona USA** (1994 год) стала современным эталоном соответствия формы и содержания. Порой возникает вопрос: а можно ли сделать еще лучше? Как выясняется сегодня, можно.

После двухлетнего затишья на этом фронте, **Sega** снова

подняла планку качества в этом жанре на новую высоту, выпустив своеобразное продолжение **Daytona USA**, игру **Scud Race (Super GT)** за пределами Японии). Увидим ли мы когда-либо этот продукт в его оригинальной форме, то есть на игровом автомате, пока не ясно. Большинство российских игровых центров не смогут позволить себе такую роскошь, а жаль. А пока посмотрим на других претендентов на высокое звание лучшей гонки современности, но теперь только на игровых приставках нового поколения. Так же тщательно их описывать мы уже не станем и лишь отметим основные плюсы и минусы этих произведений. Итак, начнем с переводов игр с игровых автоматов на домашние приставки в алфавитном порядке.

### Cruising USA. Nintendo/Nintendo 64.



Единственной причиной, по которой эта игра попала в наш обзор, является тот факт, что она является единственной настоящей аркадной гонкой для **Nintendo 64**. И хотя у нее есть свои поклонники, я не один из них. В общем, все, что было сделано в **Daytona USA** верно, было переделано в этой игре наоборот. Управление машиной примитивно,



трассы по своим свойствам все похожи одна на другую, о соревновании говорить почти не приходится – порой кажется, что его просто нет. Встречное движение немного разбавляет монотонность игры, но не решает никаких проблем. Режим игры вдвоем тормозит и выглядит явно не на 64 бита. Графика находится на среднем уровне по любым критериям, а музыка невыразительна и просто бездарна. В общем, игра способна доставить определенное примитивное удовольствие для неискушенных гонщиков, но остальные

могут спокойно ее пропустить. И хотя я не совсем согласен с моими зарубежными коллегами, которые присудили ей звание наилучшей игры в этом жанре для игровых приставок, можно смело сказать что **Cruising USA** – это самая средняя и невыразительная гонка прошлого 1996 года.

### Daytona USA/ Daytona USA CCE. Sega/Saturn.



У этих двух игр есть много общего не только в названии, но и в том, как они появились на домашней приставке. Первая версия сохранила в себе все атрибуты игрового процесса оригинала, но с ее выпуском в свет Sega явно поспешила. Поэтому графически она явно не стоит в одном ряду с другими гонками на эту систему. При всем при том, что сами машины выглядят достойно, выпадающие полигоны на заднем плане отняли у игры ее привлекательность. Также, на третьей, самой перегруженной графически трассе, она немного тормозит. Но даже без возможности соревноваться с живыми соперниками, она все равно пора-



жает воображение своим продуманным игровым процессом.

Вторая инкарнация этой игры была встречена со смешанными чувствами. С ее появлением опять поспешили, и соответственно, результат не заставил себя долго ждать. Графика стала намного лучше, но почему-то была заменено музыкальное сопровождение и набор текстур на менее эффективные. С другой стороны, был добавлен режим игры вдвоем (один на один), новые бешеные сцены аварий, новые машины, а также две дополнительные, но невыразительные трассы. Управление было немного упрощено, но это становится заметно только настоящим любителям **Daytona**. В общем, игра немного потеряла свою индивидуальность по разным причинам. Но стоит взять в руки аналоговый джойстик – и она получит новую жизнь. И хотя за идеальной Дайтоной все равно придется идти в игровой центр, обе эти версии пока являются одними из самых достойных среди подобных произведений.



**Manx TT Superbike.**  
Sega/Saturn



Великолепный пример того, что может сделать **Sega** на своей 32-битной приставке, если она никуда не спешит. И хотя до американской и европейской премьеры этой игры пройдет еще немного времени, японская версия **Manx TT** разбивает в пух и прах все предыдущие мотоциклетные гонки на приставках. В ней есть все: от великолепно-го управления мотоциклом с помощью аналогового джойстика, грамотно построенных трасс, высокой скорости и настоящего духа соревнования до потрясающей графики, даже при разделении экрана пополам. От идеала ее отделяет самая малость, а именно - небольшое количество трасс. Но различные опции и большой выбор мотоциклов компенсирует этот недостаток. Это новый стандарт гонок для **Sega Saturn** и, быть может, для всех систем. Более подробно об этой игре читайте в одном из будущих номеров нашего журнала.



Сначала хорошее. Все эти игры отличаются хорошей скоростью и отличным дизайном трасс. То есть трассы, так как по большому счету она только одна, но продуманная до мелочей. Теперь остальное. Управление машиной значительно упрощено по сравнению с лучшими представителями этого жанра игр и слишком чувствительно. Эти гонки не имеют даже отдаленного намека на симулятор и вообще на реальность. Машины как будто лишены веса, столкновения никак не влияют на игру, а шины не стираются вовсе. Достаточно проехать несколько раз, и игрок уже точно знает где нажать тормоз, где можно срезать, и соответственно, как быстро и легко выиграть. Сама трасса имеет только одно покрытие, так что каждый раз от вас требуются одни и те же навыки вождения. Сопротивление со стороны компьютерных противников минимальное. В общем, это исключительно аркадная игра, которая несколько потеряла свои качества от переноса на игровую систему. И все же они веселые и интересные, с приличной графикой и заводной музыкой, правда, сравнительно быстро надоедающие. Но если вы хотите получить максимум удовольствия за короткое время, эти игры для вас.



**Ridge Racer (Revolution)/ Ridge Racer.**  
Namco/PlayStation.



Объединив эти три игры, я не совершил никакой ошибки, так как все они имеют абсолютно идентичный игровой процесс. Все они добились популярности и имеют свои армии поклонников. Но также, они все далеки от идеала по некоторым причинам.

Сначала хорошее. Все эти игры отличаются хорошей скоростью и отличным дизайном трасс. То есть трассы, так как по большому счету она только одна, но продуманная до мелочей. Теперь остальное. Управление машиной значительно упрощено по сравнению с лучшими представителями этого жанра игр и слишком чувствительно. Эти гонки не имеют даже отдаленного намека на симулятор и вообще на реальность. Машины как будто лишены веса, столкновения никак не влияют на игру, а шины не стираются вовсе. Достаточно проехать несколько раз, и игрок уже точно знает где нажать тормоз, где можно срезать, и соответственно, как быстро и легко выиграть. Сама трасса имеет только одно покрытие, так что каждый раз от вас требуются одни и те же навыки вождения. Сопротивление со стороны компьютерных противников минимальное. В общем, это исключительно аркадная игра, которая несколько потеряла свои качества от переноса на игровую систему. И все же они веселые и интересные, с приличной графикой и заводной музыкой, правда, сравнительно быстро надоедающие. Но если вы хотите получить максимум удовольствия за короткое время, эти игры для вас.



**Sega Rally.**  
Sega/Saturn



Еще один пример того, как надо делать гонки. Потрясающая графика, великолепно смоделированные с реальных прототипов машины, высокая скорость и лучший режим игры вдвоем на 32-битных приставках. Четыре трассы, различающиеся по тематике, имеют и разную поверхность. Соответственно и навыки вождения автомобилями придется



совершенствовать до предела. Возможность поместить настройки машин, а также тот факт, что их физические характеристики были вписаны в игровой процесс, добавляют в игру некий аспект симулятора. Хотя **Sega Rally** никогда не опускается до занудного копирования реальности, внимание к каждой детали просто радует глаз. Одно только расстраивает: настоящего соревнования между машинами в игре очень мало. Это не касается режима игры вдвоем и режима гонки один на один с компьютером, но при участии в чемпионате этот аспект игрового процесса был немного забыт. И все-таки, **Sega Rally** сегодня является настоящим примером для подражания и общепризнанным стандартом в своем поджанре гонок.

**Virtua Racing.**  
Time Warner Interactive/Saturn.



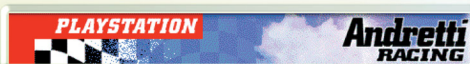
Без всякого сомнения, по своим игровым возможностям этому произведению сегодня нет равных. Как уже было сказано выше, многие до сих пор считают **Virtua Racing** лучшей трехмерной гонкой нашего времени.



Но не стоит забывать тот факт, что она была разработана в далеком 1992 году, когда стандарты графического представления игры были несколько ниже сегодняшних. Все объекты в игре полностью лишены текстур, что уже нельзя назвать идеалом презентации. Кроме этого, достать эту гонку для **Saturn** почти невозможно, так как издательства **Time Warner Interactive**, которое в свое время издало эту игру, уже нет. Но если повеет, не пропустите возможность получить полное удовлетворение от игрового процесса, которому, возможно, сегодня нет равных.

Теперь рассмотрим поближе лучшие гонки, которые были разработаны специально для игровых приставок. В этот список не попали те произведения, которым еще придется доказывать свою состоятельность (это Rally Cross для PlayStation, Scorchers для Saturn и некоторые другие, вышедшие совсем недавно). Кроме этого, в список попали и другие игры, в которых кроме самих гонок имеется что-то еще, что мы в нашем обзоре рассматривать не будем.

**Andretti Racing.**  
EA / PlayStation, Saturn.



**Andretti Racing** является одной из тех игр, которая пытается объять необъятное. Объединив в одном продукте гонки **Indy Car** и **NASCAR**, разработчики поставили перед собой практически невыполнимую задачу: удовлетворить всех любителей гонок. Но в результате мы получили довольно при-



личную игру, которую никак нельзя назвать средней. В ней достаточно отзывчивое и реалистичное управление, интересные трассы и достаточно соревнования между машинами. Графически игра могла бы быть и лучше, но и этот аспект находится на хорошем уровне для игры от независимого производителя. Что действительно выделяет этот продукт на фоне других, так это множество различных опций, трасс и машин. В общем, все аспекты игры находятся на уровне выше среднего, но до отличной оценки они не дотягивают.

**Destruction Derby 2.**  
Psygnosis/PlayStation



Первая игра из этой серии



была полным провалом с точки зрения гонок, хотя ее милая графика и такая близкая сегодняшним игрокам тема гонок на выживание постарались восполнить пустоту игрового процесса. Вторая же ее часть способна порадовать и серьезных игроков. И если **Wipeout XL** взял из **Daytona USA** все прелести игрового процесса, **Destruction Derby 2** постарался позаимствовать ее неподражаемый вид, добавив туда элементы реальных гонок на выживание. Машины в ней врезаются, переворачиваются и взрываются, и все это происходит на полностью трехмерных трассах. В общем, в игре достаточно таких интересных моментов, которые добавляют остроты в борьбу между соперниками на трассе. Но если взглянуть на игру с точки зрения гонок, то она окажется ненамного лучше любой другой обычной игры в этом жанре. И всему виной ее плохое управление вместе с довольно неинтересными по своему построению трассами. И все-таки общая оценка **Destruction Derby 2** является выше оценок составляющих ее компонентов. Кроме того, другой такой игры пока нет, так что, вы мало что потеряете, если предпочтете ее десяткам копий **Ridge Racer** и **Daytona**, которые заполнили сегодня библиотеку игр для PlayStation.

**Formula 1.**  
Psygnosis/PlayStation.



Данную гонку никак нельзя назвать гениальной или по-настоящему революционной,



но вот профессионализма ее создателям не занимать. Поставив себе задачу сделать высококачественный продукт, объединяющий в себе и аркаду и симулятор одновременно, ее разработчики почти добились своих целей. Если рассматривать аркадный режим игры, то уже через некоторое время будут ясно видны все недочеты

игрового процесса. Не вдаваясь в подробности, можно просто сказать, что ничего нового там нет. Вы едете по 17 реальным трассам на реальных машинах, но удовольствия это не прибавляет. Для аркадной игры у **Formula 1** не хватает скорости, разнообразия трасс (для всех 17 использованы одни и те же текстуры) и, самое главное, отсутствия торможения графики. Ее создатели явно перегрузили PlayStation, так что практически на каждом сложном повороте игра сильно тормозит. Но стоит перейти в режим симулятора, и вы заметите, насколько продуман там весь игровой процесс. Теперь все те атрибуты реальности, которые ничего не делали для аркадного режима игры, превращают **Formula 1** в настоящее наслаждение. Редко можно встретить симулятор на игровых приставках, и тем более такой, в котором все так хорошо учтено и продумано. И хотя ему еще далеко до совершенства, для приставок ничего лучше вы пока не найдете.

**Need For Speed.**  
EA / PlayStation, Saturn.



Одна из лучших гонок для персонального компьютера была безукоризненно переведена на игровые приставки. Со времен симулятороподобной 3DO'шной версии, правда, большинство аспектов игрового процесса были упрощены, а игра все больше и больше



стала походить на очередной клон **Out Run**. И все-таки, у нее есть больше плюсов, нежели минусов. Во-первых, все трассы в игре отличаются завидным разнообразием, а встречное движение и полиция на дорогах добавляют остроты в эту популярную игру. Режим игры вдвоем хорошо продуман, однако кроме него у вас будет очень мало реального соревнования на дороге. Самым большим промахом этой, в остальном превосходной игры является не до конца проработанное управление автомобилем. В общем, оно не настолько точно и «отзывчиво» на команды с джойстика, как управление в других произведениях на эту тему. Так же, как аркадная гонка, она не дает игрокам до конца получить ощущения скорости. И все-таки, это произведение является одним из лучших для 32-битных систем.

**Mario Kart 64.**  
Nintendo/Nintendo 64



**Mario Kart 64** является одной из тех игр, в которые нужно играть только во многопользовательском режиме. Здесь ей на приставках нет равных. Пригласите троих друзей, и вы получите такое наслаждение от игрового процесса, которое можно сравнить только с игрой против живого соперника в лучших стратегических играх. Игра же в одиночку не выходит за рамки обычной гонки с использованием «оружия», так как физическая модель, использованная в данном произведении, немного проигрывает по своим характеристикам иг-



рам-конкурентам. С другой стороны, в ней вы найдете огромное количество разнообразных и очень интересных трасс и машин, а также великолепное, если не упрощенное, управление. Каждая трасса представляет из себя свой собственный мир, в котором вы найдете намного больше возможностей для маневра, чем в любой другой игре этого жанра. В общем, **Mario Kart 64** была разработана специально для потенциальных владельцев **Nintendo 64**, которые до сих пор находятся без ума от Марио, остальных же это может оттолкнуть от данного, почти безупречного продукта. Но если вы ищете настоящую гонку, а не игру на эту тему, то вам скорее подойдет **Wave**

**Race 64**, нежели данное, стилизованное под **Mario 64**, произведение.

**Wave Race 64.**  
Nintendo/Nintendo 64



Самым большим сюрпризом прошлого года в жанре гонок стала игрушка от **Nintendo Wave Race 64**. Мощность новой



64-битной игровой приставки действительно позволила разработчикам добиться того, чего ранее, по техническим причинам, было добиться невозможно. Самым главным «шоком» этой игры является абсолютно правдоподобная вода, которая как будто живет своей жизнью. Этот аспект настолько изменяет весь привычный для гонок игровой процесс, что до сих пор дух захватывает. Кроме того, управление водным мотоциклом просто потрясает и реалистично до безобразия. Но со временем становятся заметны некоторые проблемы этой революционной в остальных отношениях игры. Во-первых, трассы не отличаются особой длиной и разнообразием препятствий (это же все-таки вода), а сопротивление со стороны компьютера минимально. Согласитесь, четыре гонщика на одной трассе – это не настоящее соревнование. Но, с другой стороны, можно смело утверждать, что другой такой гонки сегодня на игровых приставках нет, и в скором времени не предвидится. Это настоящий вызов для соответствующих игр от **Sega**, **Psygnosis** и **Namco** для игровых приставок, на который конкуренты пока не смогли дать достойного ответа.



**Wipeout XL (2007).**  
Psygnosis/PlayStation.



Редко можно встретить игру, к которой очень сложно придраться. Но **Wipeout XL** для **PlayStation** является великолепным примером такой гонки. Возьмите все атрибуты **Daytona USA** для игровых автоматов, отнимите, к несчастью, режим игры против живого соперника (игра через соединительный кабель доступна не всем), поменяйте реальные машины на фантастические, и вы получите лучшую игру в этом жанре для **PlayStation**. Согласен, футуристические гонки, в которых немалую роль играет ис-



пользование оружия, нравятся не всем, а управление вашей парящей над трассой «машиной» немного отстает от аналогичного в **Daytona**, но общая атмосфера игры просто поражает воображение. Даже не думайте называть эту игру чисто молодежной за ее стильный вид и музыкальное сопровождение. Ни одна другая игра в этом жанре для приставки от **Sony** не передает все прелести гонки так, как это сделано в **Wipeout XL**. Если вы любите этот жанр по-настоящему, эта игра, наверное, уже есть в вашей коллекции. Если же вы ее пропустили по каким бы то ни было причинам, бегите сейчас же в магазин, и вы не пожалеете.



**СКИДКА 50%**  
предоставлено объявлением

# фирменный магазин ВИДЕОИГРЫ

**Три в одном!**

Игровой мультимедиа-плеер от LG Electronics.  
Воспроизводит игровые, музыкальные и видеодиски.  
В комплекте 5 игровых и 1 видеодиск.



**GoldStar**  
LG Electronics



**ЗДЕ, ЧТО ТЫ ХОЧЕШЬ!**

Москва, ст.м. "Китай-город", Лубянский пр-д, 23.  
Тел: (095) 921-2108; Оптовый отдел: (095) 925-3571.



Санкт-Петербург, ст.м. "Горьковская", Б. Монетная, 18.  
Тел: (812) 325-2535, 325-1533, 325-1534.



# BLAST CORPS

По всеобщему мнению, то небольшое количество игр, существующих на данный момент для Nintendo 64, с лихвой компенсируется их полной продуманностью и проработанностью элементов игры. Владельцы Nintendo 64 могут быть уверены, что большинство из создающихся для их приставки игр будут лучше аналогичных игр на PlayStation или Saturn. Именно этот фактор позволяет фирме Nintendo конкурировать с такими современными акулами игрового бизнеса, как Sega и Sony, которые уже захватили свою долю мирового рынка и уступают ее с явной неохотой.

В конце марта фирма Rare закончила создание одной из самых оригинальных игр за последнее время, еще



одного хита для Nintendo 64 – игры **Blast Corps**. По мнению многих обозревателей мира компьютерных игр, это будет лучшая игра 1997-го года, хотя по моему мнению год еще только начинается и загадывать пока рано. Но все равно на игрушку стоит обратить пристальное внимание хотя бы из-за оригинальности сюжета и его реализации. Действие происходит в 21-м веке, когда развитие технологии позволяет созда-

**Жанр:** Стратегия в реальном времени  
**Издатель:** Nintendo  
**Разработчик:** Rare  
**Число игроков:** 1

вать высокотехнические машины. И вот в этом счастливом будущем происходит невероятное – трейлер с ядерным оружием становится неуправляемым и движется по определенной траектории, которая почему-то пролегает через многонаселенные города. Но это еще не самое страшное – удар в здание или детонация заряда вызовет взрыв и заражение местности. Но все вышеперечисленное к делу не относится, а является лишь объяснением сюжета и ваших действий в игре. Вы – сотрудник специальной бригады **Blast Corps**, в задачу которой входит разрушение зданий и спасение людей в опасных ситуациях. Теперь-то, наверное, догадались, что к чему. Да, ваша первичная цель – разрушать, разламывать, аннигилировать все, что блокирует путь трейлера. Но не только разрушение зданий будет целью игры. После того, как разломаете десяток-другой зданий и пройдете уровень, вы можете вернуться в него еще раз, чтобы заняться поисками секретов, подземных коммуникаций или новой техники. Одновременно с поисками необходимо будет заняться очисткой загрязненных районов – все это даст дополнительные

очки. В игре можно найти несколько видов миссий: расчистка путей, решение головоломок, установка спутниковых антенн и эвакуация ученых, необходимых для развития дальнейших событий. В зависимости от точности выполнения задания игрок

награждается медалью соответствующего достоинства.

Для тех, кто любит числа, скажу, что в **Blast Corps** около 60-ти миссий, большинство из которых лишь немного повторяют предыдущие. Каждый уровень – это своя головоломка с определенной сложностью и



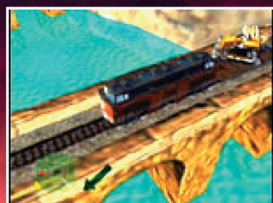
своим решением. Некоторые из уровней меньше и проще, но чем дальше, тем сложнее: уровни увеличиваются и появляется временное ограничение. Прохождение уровня – это не просто направление бульдозера в б л и ж а й ш и й дом, это раз-р а б о т к а опреде-





ленной стратегии прохождения в зависимости от типов зданий и преград. Вам придется прокладывать свой путь через кирпичные стены, монолитные стальные блоки и другие типы препятствий, каждое из которых требует определенный подход и тяжелую технику для его преодоления.

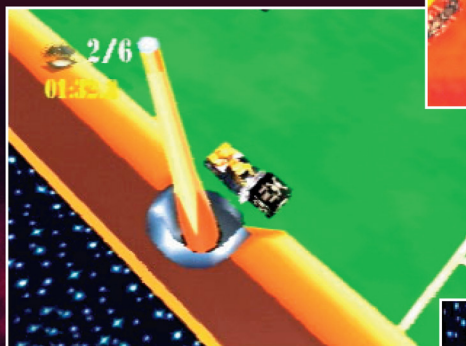
Призовые уровни сделаны веселыми для того, чтобы вы смогли расслабиться между миссиями, но не без доли головоломки. Некоторые из них будут чисто гоночными, а некоторые будут напоминать



игру PakMan. Особенностью **Blast Corps** является большой выбор техники, предназначен-



ной для прохождения миссий. Всего в вашем распоряжении восемь основных типов техники, предназначенной, естественно, для разрушения. Также вы будете использовать вспомога-



тельную технику для того, чтобы вывести обломки за черту города. В некоторых случаях вам придется стать крановщиком или управлять баржей. Восемь основных типов составляют пять машин и три робота, каждый из которых имеет свои особенности управления и применения. Несколько тренировочных уровней помогут полностью овладеть мастерством разрушения. Соответственно, выполнение миссии будет заключаться в правильном применении нескольких типов машин, а также в некоторых случаях сначала необходимо их обнаружить.

Надо отдать должное фирме Rare, которая не забыла максимально использовать возможности приставки при создании этой игры. Трехмерность создаст у вас ощущение даже некоторой реальности происходя-



щего. Тщательно проработанные текстуры поверхностей



действительно создают впечатление металлической поверхности или текущей воды. При такой проработке взрывы выглядят просто огромными и очень красочными. Вы можете смотреть из вашей машины по сторонам, приближать вид для более детального рассмотрения определенных элементов.

Создатели игры надеются, что качественное звуковое оформление во многом увеличит интерес к этой оригинальной игре.

Но все-таки необходимо учесть, что это не стратегия, а самая настоящая красивая аркада, которая доставит удовольствие

многим поклонникам Nintendo 64.



Новый подход к real-time стратегии



Недостатки в звуковом оформлении персонажей



Одна из лучших стратегических игр на любой платформе

9

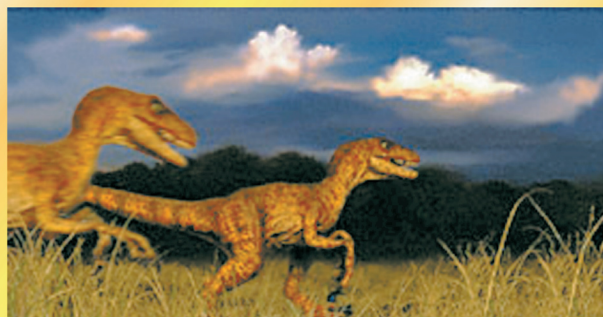


До сих пор никому не удавалось сделать хоть сколько-нибудь стоящую игру по фильму "Парк Юрского Периода". Казалось бы, не удалось - и Бог с ним, фильм уже не новый и, по большому счету, немного забытый. Однако нет, динозавровая тема не дает покоя изготовителям видеоигр, и они пытаются вдохнуть в нее жизнь с помощью новых технологий.

В "Затерянном мире" игроку предоставляется возможность побродить по

утверждают авторы, это позволяет добиваться более внушительных видеоэффектов и хорошего сюжета. В то время, как ваш динозавр или охотник идет по заранее проложенной разработчиками дорожке, камера носится вокруг, показывая картинку с разных углов, создавая эффект голливудского блокбастера. И в соответствии с законами кино, враги появляются внезапно и зачастую фатально.

Очень много сил было положено разработчиками на создание максимально реалистичных моделей динозавров. Поскольку камера не только вертится вокруг, но иногда совершает близкие наезды, показывая действие в деталях, животных пришлось моделировать исключительно подробно. Реально на полигональный "скелет" компьютером по ходу действия натягивается "кожа", которая соответственно реагирует на освещение,



трехмерным местностям пятью персонажами, как динозаврами, так и людьми, каждый из которых, помимо набора оружия, обладает еще и специфическим подходом к жизни. Например, маленький динозавр Компи занимается исключительно тем, что старается держать-



ся от всего, что движется, на максимальном расстоянии; охотник с ружьем, напротив, старается этого самого Компи найти и пристрелить, в то же время избегая огромного и мрачного Ти-Рекса, который попросту крушит все вокруг, удовлетворяя потребностям игроков с жадной разрушений.

При всем богатстве графики, сама игровая сторона игры сознательно авторами сведена до элементарной аркады. Как



положение источника света и камеры. При этом животное выглядит не как стандартное для подобных игр полигональное чудовище, а как вполне реальная часть окружающей среды.

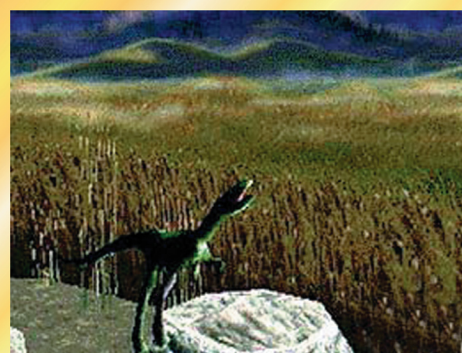
Большая роль в игре отводится мотивации разных персонажей. Чтобы успешно пройти все пять частей "Затерянного мира", надо хорошо вживаться в роль каждого из главных героев. У

Компи задача одна - добраться до безопасного гнезда, соответственно игрокам, склонным к насилию, придется временно притупить свои инстинкты, ища убежища, а не битвы, проводя по-



**Жанр:** Трехмерная аркада  
**Издатель:** Dreamworks  
**Платформы:** Sony PlayStation, Sega Saturn, Genesis, Game Gear  
**Выход:** Июнь 1997 года

ловину времени спрятавшись за пенечками от ядовитых плевков плохих зеленых парней. Зато с Ти-Рексом можно смело отправляться на поиски самых незащи-



ных и маленьких, чтобы показать им всю свою мощь и храбрость.

Не совсем понятно, на какую именно аудиторию рассчитана игра - любители приключений явно ее не оценят из-за упрощенной аркадной концепции, а любители простеньких платформенных аркад могут недопонять верчения камеры вокруг действия и всяких голливудских видеоприемчиков. Однако у игры есть шанс все же оказаться белой вороной среди очень неинтересных игр на тему "Парка".



# Ninja

После ошеломительного успеха **Tomb Raider**, английская команда разработчиков

**Core Design** снова готова поразить мир своими новыми проектами. В прошлом номере мы анонсировали их трехмерную драку-ходилку под рабочим названием **Judgement (Fighting) Force**, а уже сегодня можем рассказать об их следующем проекте на 32-битные приставки. Как и **JF**, **Ninja** будет представлять собой полностью трехмерную приключенческую игру с особым акцентом на само действие — в данном случае, на рукопашном бое в **3D**. В отличие от **Tomb Raider**, камерой игроки управ-

лять не смогут, а она будет как бы парить над всем происходящим, показывая действие под лучшим углом. Опять же как и **JF**, игра разрабатывается сначала для **Sega Saturn**, а уж затем будет переведена на другие форматы. Те картинки, которые были предоставлены нам, показывают высочайший уровень профессионализма разработчиков из **Core Design**. Во всей игре, которая будет состоять из десяти огромных уровней, вы сможете насладиться применением правильного освещения в реальном времени всех трехмерных объектов,

а также использованием настоящей прозрачности для придания действию большего реализма. К примеру, на одном из уровней ваши враги будут мирно плавать под чистой водой, а когда придет время, выпрыгнут на берег, чтобы нанести вам смертельный удар. На словах все это звучит очень просто. А вот сделать подобное в реальном продукте без потери скорости удастся не многим.

Единственное, что немного беспокоит, так это тот факт, что ребята из **Core Design** немного застопорились на одной теме и не пытаются сделать больше игр действительно разных жанров. Но пока судить о **Ninja** еще слишком рано, так что поживем-увидим, и быть может у нас появится еще один суперхит класса **Tomb Raider**.



**Жанр:** Драка/приключения  
**Издатель:** Eidos  
**Платформы:** Sega Saturn, Sony PlayStation  
**Выход:** Осень 1997 года

## TOMB RAIDER II

Популярные игры практически никогда не остаются без сиквелов. Вот и **Tomb Raider**, некоторыми обозревателями называемая чуть ли не лучшей игрой 1996 года, уже готовится к продолжению.

В целом, особых новшеств по сравнению с первой частью планируется немного. Добавится пара новых движений (отныне Лара сможет ползать и карабкаться), добавится мощный гарпун для подводных развлечений. Редактор уровней останется

**Жанр:** Полевая игра  
**Издатель:** Core Design  
**Платформа:** Sony PlayStation, Sega Saturn, PC  
**Выход:** Октябрь 1997 года

тот же, что, с одной стороны, позволяет надеяться на столь же большие и интересные уровни, как и в первой части, а, с другой стороны, заставляет задуматься о смысле выпуска сиквела без технических усовершенствований. Предполагаются некоторые экзотические уровни, вроде Венеции и затонув-

шего верх тормашками корабля. Графика обещает быть на уровне, даже еще более высоком, чем в первой части.

Разработчики утверждают, что новая игра будет иметь усиленную систему искусственного интеллекта, которая усложнит борьбу с умневшими врагами. Впрочем, это утверждают все разработчики всех сиквелов, даже примитивных аркад. Поживем - увидим, назовут ли сиквел лучшей игрой 1997-го года.





**С**тратегические игры на домашних системах являются редкостью. Еще большей редкостью являются стратегические игры, специально разработанные для игровых систем, а не перенесенные с персонального компьютера. Но, к счастью, из любого правила есть исключение, и одним из немногих подобных продуктов был прошлогодний Сатурновский хит **Iron Storm**.

Не только сам игровой процесс этой пошаговой стратегической игры отшлифован до блеска, но и графически она явно была предназначена для владельцев игровых систем. Каждый бой протекал в полном **3D**, когда вы могли сами наблюдать за происходящими баталиями с разных углов зрения. И хотя этот аспект и снижал скорость прохождения игры, такая находка разработчиков была принята игроками и критиками на «ура».

Но на этом японское отделение **Sega**,

ответственное за эту игрушку, не остановилось. Во второй части **Iron Storm** они решили до конца воспользоваться трехмерными возможностями приставки, чтобы представить миру еще более навороченную стратегическую игру. В общем, основной упор при создании продолжения будет сделан на улучшение графики, хотя и в самом игровом процессе будут внесены некоторые нововведения, о природе которых пока умалчивается. Для продолжения была



выбрана тема Второй Мировой Войны, поэтому вся боевая техника в игре на-



**Жанр:** Пошаговая стратегия  
**Издатель:** Working Designs  
**Платформа:** Sega Saturn  
**Выход:** Сентябрь 1997 года

прямую скопирована с реальных прототипов того времени.

Так что владельцы **Sega Saturn** уже во второй раз пополняют свою коллекцию серьезной и качественной пошаговой стратегией, которая будет не только хорошо играть, но и выглядеть соответственно 32-битным стандартам. Отдельно стоит отметить, что переводом и распространением **Iron Storm 2** займется компания **Working Designs**, которая является настоящим экспертом в области адаптации подобных игр под американский и европейский стандарты. Будем с нетерпением ждать осени, чтобы попробовать еще один потенциальный хит.



**М**ногим будет интересно узнать, что самым главным конкурентом для разработчиков из **Sega** являются совсем не Sony или Nintendo, а их собственные коллеги. За долгую жизнь этой компании, чья основная деятельность распространяется на рынок игровых автоматов, внутри нее было организовано несколько подразделений по разработке соответствующей продукции. В одно и то же время им всем даются практически идентичные задания, а дальше приходится уже самим решать как их воплотить в жизнь. В прошлом году три ведущих отделения этой компании: **Sega AM1**, **AM2** и **AM3** практически одновременно выпустили по своей версии трехмерных драк. Но если **Die Hard Arcade** от **Sega AM1** ждал ошеломительный успех из-за полного отсутствия конкуренции со стороны игр подобного типа, то **Last Bronx** от **AM3** ос-

тался в тени **Virtua Fighter 3**, и причем совсем незаслуженно. Эта игра поступила только в японские залы игровых автоматов и получила там достаточную для ее перевода на домашнюю приставку популярность. Таким образом, к осени владельцы **Sega Saturn** получают в свою коллекцию первую серьезную полигональную драку с примени-

ем оружия для своей приставки. По мнению многих, данный продукт затмевает по своим игровым возможно-



стям и **Toshinden** и даже **Soul Edge** для **Sony PlayStation**. Частично трехмерный задний план, который вплетен в сам игровой процесс, десять оригинальных бойцов-представителей различных банд с токийских улиц, а

**Жанр:** Драки  
**Издатель:** Sega  
**Платформа:** Sega Saturn  
**Выход:** Август/сентябрь 1997 года



также 60 кадров в секунду на высоком (640 на 480) разрешении могут сделать из этой многообещающей переделки с игровых автоматов

настоящий суперхит. И если у разработчиков не возникнет особых проблем с переводом, то **Last Bronx** даже сможет реально поспорить с самим **Virtua Fighter 3** для Сатурна, чей выход намечен на чуть более позднюю дату. И если с качеством перевода последнего пока еще не все ясно, **Last Bronx** на **Sega Saturn** уже сейчас радует глаз. Осталось только дождаться момента, когда самому придется испытать на себе все прелести самой игры и выдать окончательный вердикт этому произведению.



# WING COMMANDER IV

Четвертая часть историй про "Командира Крыла" вошла в историю как первая компьютерная игра, на разработку которой ушло не много не мало десять миллионов долларов. Это и не удивительно, так как игра эта, по су-



**Жанр:** Космический симулятор  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Платформа:** Sony Playstation, PC  
**Выход:** Май 1997 года

ти, больше фильм, нежели космический симулятор, каковым были первые две части. Фильм, в котором, между прочим, снялись далеко не самые дешевые голливудские актеры во главе с Малькольмом МакДауэллом.

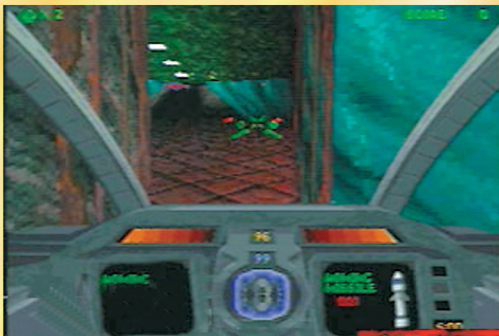
Хотя никто не оспаривает художественных и сюжетных достоинств фильма «Wing Commander IV», но многие находят, что за ним не видно самой игры. Любители полетать-пострелять могут попросту заснуть во время длительных многоминутных фильмовых врезок, если, конечно, они не фанаты научно-фантастического кино. А фанаты такового будут раздражаться в меру трудными однообразными полетными миссиями. Что, впрочем, будет компенсироваться в перерывах между ними,

когда помимо кино появляются также некоторые элементы интерактивности - можно общаться с разными прочими персонажами, что сказывается на дальнейшем развитии сюжета.

Тем не менее, «Wing Commander IV» относится к разряду игр, которые имеют просто необходимо, так как это классика. Кроме того, всегда приятно купить нечто, на создание чего ушло аж десять лимонов..



Descent — белая ворона жанра «думообразных» игр. В отличие от других трехмерных стрелялок, эта вызвала довольно неоднозначную реакцию как поклонников жанра, так и яростных его ненавистников. Многие «думающие» люди относятся к

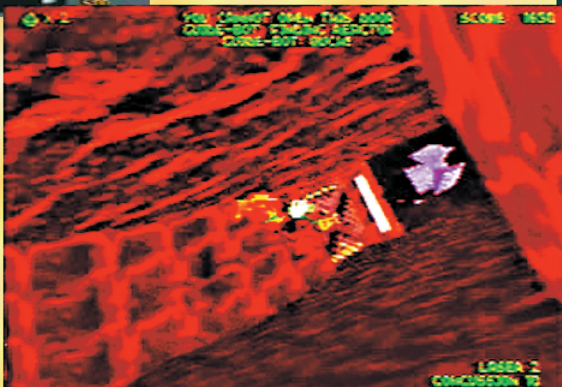


этой игре прохладно из-за, по их мнению, чрезмерно сложных лабиринтов и управления. Что же касается «думоненавистников», то некоторые из них были не прочь похвалить свои мозги наизнанку, пытаясь разобраться в трехмерной паутине Descent'овских туннелей.

**Descent Maximum** — это что-то вроде **Final**

**Doom'a**, игра для больших фанатов первых двух серий, попытка высосать последние деньги из бывшей некогда хитовой идеи.

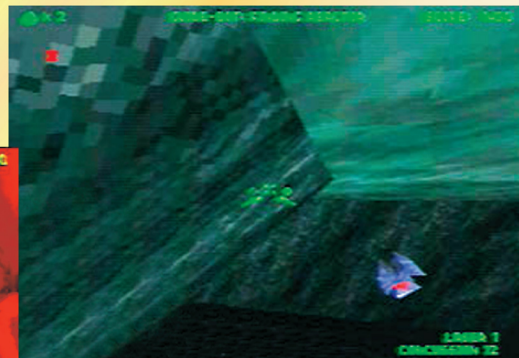
Кроме новых уровней, ничего интересного **Maximum** с собой не принесет — те же вооруженные до зубов роботы-шахтеры, те же темные скрюченные лабиринты, те же реакторы, которые надо взрывать и после быстро с уровня выбираться. Правда, вроде бы немного повышен интеллект врагов, а также появился некий робот, сопровождающий вас в полетах



## DESCENT MAXIMUM

**Жанр:** Трехмерная стрелялка  
**Издатель:** Interplay  
**Платформы:** PC, Sony Playstation  
**Выход:** Май 1997 года

и помогающий не заблудиться (очевидно, специально для «дума-



ющих» людей). Снова первые уровни предельно просты, что, очевидно, сделано для любителей пострелять друг в друга.



# MISSION: IMPOSSIBLE

**С**овсем недавно фирма **Ocean**, крупный европейский разработчик и издатель компьютерных игр, объявила о создании игры по мотивам популярного фильма **Mission: Impossible** с Томом Крузом в главной роли. По заявлениям создателя, **Mission: Impossible (MI)** не станет еще одним клоном игры **Doom**, а будет отличаться наличием сложного по структуре сюжета, а также довольно серьезными элементами приключенческой игры.

Разработка ведется только в расчете на приставку **Nintendo 64**, причем как в варианте для картриджа, так и для выходящего в конце года нового аксессуара для **Nintendo 64** — **64DD**.

Игроющему предстоит стать на вре-

мя секретным агентом Итаном (**Ethan**) и выполнять различные поручения своей организации IMF, которые включают в себя шпионаж, спасение заложников, поиск секретных объектов и многие другие. Почти все пер-



сонажи, которых вы встретите, доступны для общения и весьма адекватно реагируют на все действия, предпринимае-

**Жанр:** Стрелялка/приключение  
**Издатель:** Ocean  
**Платформа:** Nintendo 64  
**Выход:** Июнь 1997 года

мые вами. В распоряжении будет иметься целый арсенал оружия и различных технических средств, включая взрывающуюся жевательную резинку из фильма. **MI** станет игрой, предоставляющей действительно широкие возможности для действия, при наличии

замечательной графики, свойственной самой приставке, и интересного сюжета. Остается только ждать выхода и убедиться в этом.



# Human Grand Prix

**Н**овинка от **Human** будет на сей раз посвящена гонкам, но в несколько ином стиле, нежели в **Mario Kart 64**. На сей раз подход куда более серьезен, и создатели взялись за самые популярные гонки в мире — Формулу 1. При этом, игру упростили до такой степени, что любой, даже самый неопытный игрок, практически сразу почувствует себя свободно в кабине столь сложной машины,

**Жанр:** Аркадные гонки  
**Издатель:** Human / Ubi Soft  
**Платформа:** Nintendo 64  
**Выход:** Второй квартал 1997 года

которая участвует в Формуле. Графика в игре будет на уровне высочайших стандартов, но при этом разработчики стараются не

перебарщивать с деталями, чтобы скорость была крайне высока, на уровне 30-35 кадров в секунду. Соответственно, ни деревьев, ни бабочек, вы, скорее всего, не увидите. На трассах можно будет как проехаться в чемпионате или одиночной гонке, так и вместе со своими друзьями

при наличии второго джойпада. Предусмотрено также и множество опций для изменения реалистичности игры, которые, правда, все равно не сделают из **Human Grand Prix** полноценного симулятора. Итак, создатели обещают нам серьезный по виду симулятор, но аркаду по содержанию, приличную графику и возможность игры друг против друга. Игра обещает быть крайне необычной, и, возможно, затмит уж совсем аркадный **Mario Kart**.



перебарщивать с деталями, чтобы скорость была крайне высока, на уровне 30-35 кадров в секунду. Соответственно, ни деревьев, ни бабочек, вы, скорее всего, не увидите. На трассах можно будет как проехаться в чемпионате или одиночной гонке, так и вместе со своими друзьями



Аналоговый руль и  
ПЕДАЛИ для  
**NINTENDO 64**

**-\$15**



Игровая приставка  
**SANYO 3DO**  
для телевизоров  
**NTSC**

**-\$10**

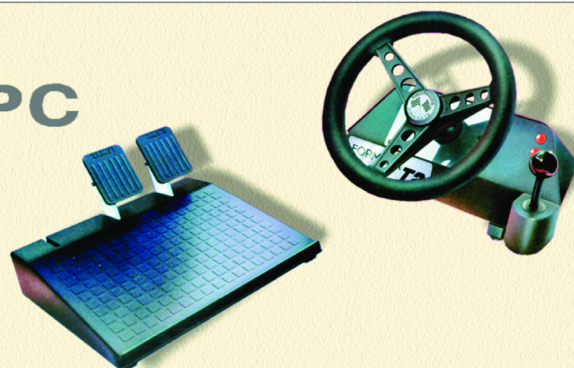
Video-Blaster RT300  
и 3D Blaster  
от **CREATIVE**  
**-20%**



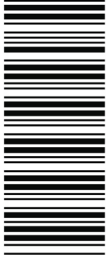
Жестокая стрелялка  
для американской  
версии  
**Sony PlayStation**  
**-20%**


Аналоговый руль и  
ПЕДАЛИ для IBM PC  
**Formula T2**


**-\$10**



Предъявив купон, вы можете получить скидку в любом магазине Game Land.  
Адреса магазинов смотрите на 4-ой странице обложки.

Ф.И.О. _____	 11115	Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____
_____		
Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

Ф.И.О. _____	 11114	Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____
_____		
Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

Ф.И.О. _____	 11116	Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____
_____		
Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

Ф.И.О. _____	 11107	Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____
_____		
Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

Ф.И.О. _____	 11113	Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____
_____		
Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

**ВНИМАНИЕ ! НЕЗАПОЛНЕННЫЙ КУПОН НЕ ПРИНИМАЕТСЯ !**

# Что? Проблемы?



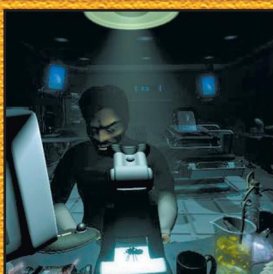
## Обращайтесь К Нам!

Книги секретов и прохождений помогут Вам в освоении новых игр. Лучшие специалисты из **Brady Games**, **Prima Publishing** и **Microsoft Press** поделятся с Вами секретами последних ХИТОВ.

Приобрести эти книги Вы можете в магазинах **Game Land**.

Телефон: (095) 288 32 18

Internet: [www.gameland.ru/scripts/storewares/storewares\\_filtered](http://www.gameland.ru/scripts/storewares/storewares_filtered)



## Spider: The Video Game Коды уровней.

### Laboratory

Lab Floor: **1FMLC939GPR8F3BF7KT1**

Sinks: **CHMLC939GPR8F3LWGT53**

Lab Top: **86MLC939GPR8F3VFQ554**

70's Room: **FW1MC939GPR8F3BF7KT1**

### Factory

Boxes: **FW1MC939GPR8F336DTS3**

Conveyors: **BSRMC939GPR8F3VTKKT1**

Machine Room: **WDRQC939GPR8F3LM8S95**

Tubes: **8WV5L939GPR8F36DTS3**

Mechanical Arm Boss: **8WV5L939GPR8F3G1QJB4**

### City

Down The Street: **9WV5L939GPR8F3LRT6S4**

Side Of Building: **6SXXS939GPR8F3LRT6S4**

Park: **W9PNT839GPR8F3B9LVS3**

Under The Street: **N7KB3Y19GPR8F3V95HR5**

Along The Street: **N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3**

### Museum

Display Cases: **P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3**

Volcano: **G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3**

Dinosaur Bones: **H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4**

Model City: **J7KB3Y1GWPR8F31766D1**

Temple: **K7KB3Y1B1558F3QXSDS4**

Museum Boss: **K7KB3Y1B1558F3BTQBB4**

### Sewer

The Wells: **V7KB3Y1B1558F3QS7QC1**

Along The Sewer: **W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95**

Food Carton: **X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3**

Up The Well: **Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1**

Ryan's World: **Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1**

### Evil Lab

Circuit Boards: **Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3**

Lab Top: **R7KB3Y118H56T1WTY4R4**

Hard Drives: **S7KB3Y118H56T1TCQSR3**

Brian's Folly: **T7KB3Y118H56T1FNY4R4**

On the Ceiling: **T7KB3Y118H56T1TC4LD1**

Kip's Bonus: **68KB3Y118H56T151P6C4**

Brain Boss: **68KB3Y118H56T1TMVM35**

## Soviet Strike

Все коды набираются в окне ввода паролей.

Бесконечные жизни: **ELVISLIVES**

Бесконечный запас горючего: **MOUNTANDEW**

Бесконечное вооружение: **IAMWOMAN**

### Коды уровней:

1. - **WORSTCASE** или **NOSFERATU**
2. - **GRANDTHEFT**
3. - **GROZNEY**
4. - **CHERNOBYL**
5. - **CIVILWAR**

## NBA In The Zone 2

**Команда всех звезд.**

На экране заставки зажмите **R2, L1, SELECT**, и **START**. После этого войдите в игру, и вам будет доступна команда всех звезд.

## Blood Omen: Legacy Of Kain



Для того чтобы дать Кайну больше крови, нажмите:

↑, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←.

Чтобы дать Кайну больше магической энергии введите:

→, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←.

Чтобы просмотреть все фильмовые заставки в **Dark Diary**, введите:

←, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←.



## Rally Cross

Чтобы ввести следующие коды, найдите в поле записи вашего имени (**Highscore Name** или **New Season Name**) и наберите:

'stone' - все машины на трассе становятся тяжелее.

'feather' - все машины станут легче.

'float' - сила гравитации уменьшится.

'spinner' - уменьшится трение шин.

'fat tires' - все шины увеличатся в размерах.

'no wheels' - все машины будут парить над дорогой без колес.

'wheels' - на трассе останутся одни колеса, а машин не будет.

'vet me' - пройден класс новичков (Rookie class)

'im a pro' - победа в чемпионате профессионалов (Veteran class).

'weeoo' - вся игра пройдена.



## Black Dawn

Нажмите во время игры на паузу и введите следующие коды:

Полный комплект вооружения: **SELECT, L2, SELECT, R2.** Затем **L1, L2, R1, R2.**

Максимум горючего и брони: **SELECT, L2, SELECT, R2.** Затем трижды **Δ, ○.**

Режим **Cycle Gun**: **SELECT, L2, SELECT, R2,** затем **SELECT, SELECT, SELECT.**

Подкрепление: **SELECT, L2, SELECT, R2.** Затем трижды **□, ○.**

Миссия выполнена: **SELECT, L2, SELECT, R2.** Затем трижды **Δ**, трижды **↓.**

Более мощное оружие: **SELECT, L2, SELECT, R2.** Затем **L1, L1, R1, R1.**

## Twisted Metal 2

**Играть за Minion'a.**

На экране выбора машины нажмите **L1, ↑, ↓, ←.**

**Играть за Sweet Tooth**

На экране выбора машины нажмите **↑, L1, Δ, →.**

**Секретные уровни.**

Секретные уровни становятся доступны только при игре вдвоем в режиме **Two-Player Challenge.** Для этого нужно ввести следующие коды на экране выбора уровня.

Уровень из **Jet Moto**: **↑, ↓, →, R1.**

Оригинальный уровень на крыше: **↓, ←, R1, ↓.**

**Cyurbia**: **↓, ↑, L1, R1.**

**Суператаки.**

В любое время во время игры наберите следующие комбинации клавиш для различных атак.

Защита: **→, ↓, ←, ↑.**

Заморозка: **←, →, ↑.**

Прыжок: **↑, ↑, ↓.**

Мина: **→, ←, ↓.**

Напалм: **→, ←, ↑.**

Задняя атака: **←, →, ↓.**

Задняя заморозка: **←, →, ↓, ←, →, ↑.**

Задний напалм: **←, →, ↓, ←, ↑.**

Щит: **↑, ↓, →.**

**Случайный выбор машины.**

На экране выбора машина зажмите **R1.** Нажмите **X** для подтверждения выбора.



## Formula 1



Все нижеприведенные коды вводятся после выбора игроком трассы на экране **Practice Qualify** и **Race**, зажав кнопку **SELECT.**

**Мотоциклетный режим:**

**↓, ↑, ○, Δ, →, ↑, □, Δ**

**Режим Buggy.**

**→, ↑, Δ, ←, ↑, □, Δ**

**Дополнительный уровень:**

**←, ○, ○, Δ, Δ, ○, ↑, →.** Начните гонку, выйдите из нее, вернитесь к выбору трассы и там должен появиться новый уровень.

**Режим Lava:** **□, ○, ↑, →, →, ○, X**



## Pandemonium.

**Доступ ко всем уровням.**

Войдите в экран ввода паролей и наберите: **ALMABHOL.** Теперь вам открыты все уровни.



## Rage Racer

**Дополнительные цвета.**

Чтобы получить доступ к дополнительным цветам при создании своего собственного лого, уберите курсор в сторону от картинке и зажмите **L1 + L2 + R1 + R2 + Select.** Появится дополнительная опция выбора цвета. Чтобы поменять цвет, используйте клавиши **←** или **→** и **R1 + ↑** или **↓.**

**Зеркальный режим.**

Выберите гонку и зажмите **L1 + R1 + Select + Start** пока не начнется игра.

**Вращение логотипа.**

Чтобы посмотреть как будет выглядеть ваш логотип с разных позиций, зажмите **L1 + R1** + любое направление, куда вы хотите его повернуть.

**Включить зеркало заднего вида.**

Нажмите на паузу, зажмите **Δ** и нажмите **L1.** Прделайте то же самое, чтобы его вернуть.



## Amok

Зайдите в опции и наберите в соответствующем окошке следующие пароли для активации различных секретов:

Бессмертие.

**XBAYUX.** Теперь, даже после того как у вас закончится энергия, вы не умрете.

Доступ ко всем уровням.

**ZZZCY.**

Сверхскоростной огонь.

**YAYAYA.**

## NHL Powerplay

Играть за Красную армию.

После перехода с экрана выбора команды на следующий (экран **Jumbotron**) нажмите **A+Y+C**.

После этого должна стать доступна новая команда, состоящая из создателей игры.

## Sonic 3D Blast

Общие коды.

На экране с названием игры нажмите диагональ вверх/влево на крестовине и зажмите **A** и **C**.

Теперь начните игру как обычно.

Во время игры нажмите на паузу и нажмите следующие кнопки для соответствующего результата:

**A** - Пропустить уровень.

**B** - Пропустить мир.

**C** - Последний босс.

**X** - Дополнительная жизнь.

**Y** - Дополнительная медаль.

**Z** - Дополнительный **Chaos Emerald**.

## Tomb Raider



Пропуск уровня.

Во время игры зайдите на последнюю страничку дневника (**EXIT**), но не покидайте игру, а нажмите **Z, Y, Z, Y, X, X, X**, а затем **START**.

Бесконечные патроны.

Проделайте код пропуска уровня. Затем нажмите одновременно **A** и вверх на крестовине.

Или пройдите игру и начните ее снова.

## Virtua Cop 2

Доступ к последнему боссу.



Возьмите джойстик и на экране выбора уровня постоянно стреляйте в стрелку, указывающую на первый уровень, пока не кончится время. Вас выбросит сразу к последнему боссу.

**Большие головы.**

Закончите игру, не считая продолжений, 58 раз, и один из пунктов в меню **"Option Plus"** изменится с **"???????"** на возможность выбора режима больших голов.

**Дополнительные опции.**

Закончите игру на **easy**, и вам будут доступны два новых режима игры. Первый дает вам бесконечное количество продолжений, а второй меняет все уровни на их зеркальное отражение.

**Выбор персонажа.**

На экране выбора уровня нажмите следующие клавиши, чтобы выбрать соответствующего персонажа для игры:

**Rage** - **X**

**Smarty** - **Y**

**Janet** - **Z**

**Выбор оружия во время игры.**

Войдите во второй экран опций и переключите **WEAPON SELECT** на **on**. Во время игры нажмите паузу и стреляйте за пределы экрана, чтобы выбрать нужное вам оружие.



## Virtual On

Изменить цвет робота.

Нажмите **Левый SHIFT** во время выбора типа игры.

Изменить вид.

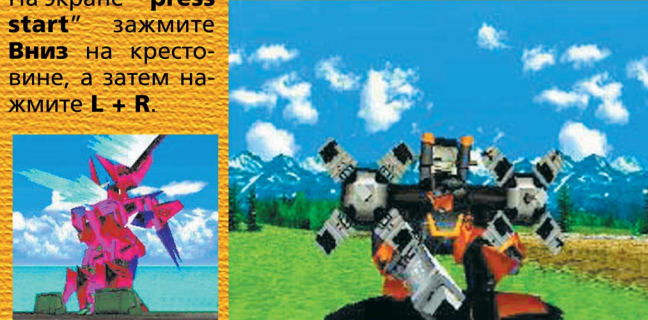
Во время игры нажмите **X+Y+Z** для того, чтобы изменить вид.

Играть за **Jaguarandi**.

На экране **"press start"** зажмите

**Вниз** на крестовине, а затем на-

жмите **L + R**.



## Solar Eclipse

Секретный уровень.

Нажмите паузу в любой момент игры, а затем **⇨, ↓, ↓, ⇩, C, ⇩, A, Z, Y**.

Подводный уровень.

Быстро убейте первого босса, и вас выбросит на подводный уровень, где можно набрать жизни.

Дополнительные продолжения.

Подключите второй джойстик и, во время появления на экране логотипа **Sega**, нажмите на нем

**A, C** и **Старт**. Если все получилось, вы услышите звук и у вас будет еще пять дополнительных продолжений.





## Wayne Gretzky's 3D Hockey

Для того, чтобы увидеть секретные рекламы в игре, зайдите в опции и нажмите **Z**.

Чтобы получить новые команды, зайдите в опции и зажмите кнопку **L**. После этого введите следующую комбинацию клавиш:

**ПК, ЛК, ЛК, ПК, ЛК, ЛК, ПК, ЛК, ЛК.**

Здесь и далее:

**ПК**= Правая кнопка камеры (С).

**ЛК**= Левая кнопка камеры (С).

**ВК**= Верхняя кнопка камеры (С).

**НК**= Нижняя кнопка камеры (С).

После этого вам будут доступны еще четыре команды.

Для того, чтобы можно было постоянно драться во время игры, зайдите в опции и введите:

**ПК, ЛК, ЛК, ПК, НК, ВК, ВК, НК, ЛК, ПК, ПК, ЛК, ПК, ЛК.**



## Turok: Dinosaur Hunter

Чтобы увидеть танцующих динозавров, наберите следующий пароль: **SNFFRR**

Странный трюк - **DLKTDR**

Бесконечные жизни - **FRTHSTHTTRLSCK**

Бесконечное оружие - **BLTTSRRFRND**

Все оружие - **CMGTSMIMGGTS**

Все оружие, бесконечные патроны, большие головы и все заставки - **GRGCHN**

Все оружие, бесконечные боеприпасы, большие головы, все заставки и невидимость - **RBNSMTH**

Шутка. Все враги превращаются в неких насекомоподобных созданий. Но их возможности от этого не меняются - **DNCHN**.



## Cruis'n USA

Секретные машины:

При выборе машины зажмите **ВК+ЛК+НК**. Три из четырех доступных машин заменятся на другие.

Трюк с отрезанной головой.

После ввода своих инициалов, прокрутите весь список вниз, пока не увидите конвейер. Зажмите влево на крестовине, и после 30-45 секунд по конвейеру прокатится отрезанная голова.

После этого выберите школьный автобус или полицейскую машину. Во время самой гонки нажмите тормоз, тормоз и зажмите газ. Это включит фары на соответствующем средстве передвижения. Быстрый разгон.

Проделайте трюк с отрезанной головой. После этого во время гонки, один раз за участок вы можете получить ускорение, нажав тормоз, тормоз, тормоз, газ, тормоз, газ.



## Mario Kart 64

Чтобы получить доступ к дополнительным трассам, которые являются зеркальным отражением уже имеющихся в игре, нужно получить золотой кубок в классе 150 cc, а не во всех 48 трассах. После этого заставка в игре изменится.

Турбо старт.

Этот трюк работает так же, как и подобный ему в **WaveRace 64**. Сразу после того, как потухнет второй сигнал светофора, нажмите на газ. Если это проделать вовремя, то вы сразу вырветесь вперед всех. Этот трюк был специально сделан для того, чтобы вы смогли сразу обогнать более медленных соперников.



## ВETERАНЫ

Любая боевая единица, после нанесения некоторого урона противнику постигает воинские премудрости вроде: «А ведь пули действительно могут убить!» Или «А что, может не стоит лезть под танк?». Такие войска (солдаты, звери, машины) понемногу умнеют и приобретают статус ветерана. У ветеранов индикатор жизнеспособности имеет не серый цвет, а синий (а после уничтожения еще нескольких врагов — красный). Выстрел по зданию не добавляет опыта.

Так чем же хороши ветераны? Ну, прежде всего, они точнее целятся, если хотят подстрелить кого-нибудь. Кроме того, у них скорострельность выше. Но не только этим. Люди-ветераны (это не относится к машинам и животным) приобретают умение зализывать свои раны. Для этого им надо оставаться неподвижными, и тогда их жизнеспособность постепенно увеличится. Конечно, неподвижно стоять в зоне огня как раз наоборот вредно для здоровья, но это лишь еще одна истина, которую предстоит узнать ветеранам.

## ПЕХОТА

Пехота — царица полей (когда в поле нет чего-нибудь помощнее), особенно, когда ее много. Вообще, в **Krush, Kill and Destroy** очень важно количество. Конечно же небольшая горстка ветеранов намного лучше, но все-таки начинаешь уровень всегда с новобранцами, а те и стрелять не умеют, и не в того попадают, а поэтому, чем их больше, тем лучше. Что, в принципе, правильно. Если, например, в **Z** пехота не может сильно повредить танкам, здесь же шансов у последней намного больше.

Ваши пехотинцы обладают некоторыми свойствами, которые иногда могут раздражать. Пример: нередко кто-нибудь из ваших «орлов» бросается в погоню за отходящим противником, как правило, в одиночку. Что приводит к потере данного бестолкового субъекта, за которого, кстати, вы уже заплатили деньги.

## Уцелевшие

### Стрелок



Самый стандартный воин. То, что, собственно говоря, является пушечным мясом в **KKnD**. Аналогичен самому пехотинцу из **C&S**. Дайте им ружья,

# ТАКТИКА

# Krush, Kill and Destroy

## наука побеждать ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

кратко проинструктируйте — и остается только надеяться, что их не пербьют сразу же, и их белые кости не застрянут в гусеницах ваших же танков. Пользы от них мало, но, в принципе, при большой толпе могут представлять некоторую опасность для окружающих.

<b>Стоимость</b>	<b>50</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>высокая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>400</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>96</b>
<b>Точность</b>	<b>65</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>1</b>

### Спецназовец



Парень в черной прорезиненной одежде со здоровенным ружьем, вследствие чего очень много потеет и много вопит. Если бы не война, то можно было бы подумать, что вы попали на вечеринку взбесившихся водолазов. Пользы от них больше, чем от пехотинцев, но не на много. Хотя бегают такой же кривой походкой. Если только что стреляют чуть точнее и почти в полтора раза дальше.

<b>Стоимость</b>	<b>75</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>высокая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>500</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>128</b>
<b>Точность</b>	<b>70</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>1</b>

### Техник



Этот маленький человечек не боится измазаться в машинном масле и мазуте, но самое главное его достоинство состоит в том, что он может починить практически все. Отправьте его в любое свое здание и оно полностью будет отремонтировано. Единственный недостаток заключается в том, что ребята эти пьют много пива и, к сожалению, «одноразовые». Из здания, в которое вы их послали, техников не выманить ничем. Если в процессе вражеской атаки вы послали техника что-то чинить, а здание обстреливается, то он будет стараться над своим заданием вплоть до полно-

го восстановления одного. Одна из неприятностей состоит в том, что они не вооружены. Так что защищайте их.

<b>Стоимость</b>	<b>150</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>35</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>-</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>500</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>-</b>
<b>Точность</b>	<b>-</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>1</b>

### Огнеметчик



Огнеупорный костюм лучше защищает его от пламени, чем отсутствие такового — это факт. А его собственно оружие выплевывает столько пламени, что страшно представить. Огнеметчики — ребята конкретные, хотя и стреляют недалеко. Группа из десяти таких воинов может запросто зажарить пару другую Мастодонтов (и те их даже потоптать не успеют).

<b>Стоимость</b>	<b>75</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>малая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>400</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>64</b>
<b>Точность</b>	<b>50</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>2</b>

### Подрывник



Наверное в детстве ему не дали наиграться водяными бомбочками, и этот Уцелевший навестывает упрямое с помощью гранат. Шшш-БУМ! Шшш-БУМ! Как здоров в армии! Это ничего, что кто-то останется без руки или ноги, главное прелесть самого процесса. Несколько таких ребят порадуют вас своими успехами, если их, конечно, не передавят ничего не понимающие в красоте противники.

<b>Стоимость</b>	<b>125</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>малая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>500</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>96</b>
<b>Точность</b>	<b>90</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>3</b>

### Диверсант



Это очень полезные воины. Если вы их отправите во вражеское здание, то каждый из них нейтрализует одного защитника. Зашлете их в здание большим числом, чем число защитников — они взорвут его и себя вместе с ним, добавив стоимость постройки к вашим ресурсам! Абсолютно помешены на взрывчатке. Это как раз то, что вам надо! Диверсанта можно послать и в свое собственное здание, и число защитников увеличится.

<b>Стоимость</b>	<b>100</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>35</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>малая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>600</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>96</b>
<b>Точность</b>	<b>75</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>3</b>

### Гранатометчик



Они таскают на плече здоровенные стволы, из которых пуляют здоровенными чушками. Машины и здания ненавидят их больше всех, но в отдельных солдат и мотоциклы им попасть труднее — с точностью у них большие проблемы. Видимо, из-за своих гранатометов они обычно глухи на одно ухо. Среди представителей пехоты обладают самой большой дальностью.

<b>Стоимость</b>	<b>150</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>очень низкая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>400</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>160</b>
<b>Точность</b>	<b>75</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>4</b>

### Снайпер

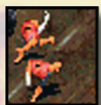


Чем хороши эти парни — так это меткостью, попадают почти всегда. Наносят неплохой урон противнику, шустро бегают и выдерживают много попаданий. В общем, ребята хоть куда. Наравне с гранатометчиками, обладают самой большой дальностью стрельбы, но в отличие от последних (а может благодаря оптическому прицелу?) стреляют точнее и чаще.

<b>Стоимость</b>	<b>200</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>35</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>средняя</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>600</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>160</b>
<b>Точность</b>	<b>90</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>5</b>

## Мутанты

### Берсерк



Лук, колчан стрел, глупое выражение лица и мутировавшие мозги, непостижимые для рационального мышления. Это и есть ваши самые обычные пехотинцы, если, конечно, такое можно назвать обычным. Их точность несколько отлична от точности стрелков Уцелевших. Сами подумайте: надо учитывать скорость ветра, направление, тетиву натягивать...

<b>Стоимость</b>	<b>40</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>высокая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>320</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>96</b>
<b>Точность</b>	<b>60</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>1</b>

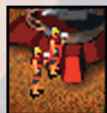
### Парень с дробовиком



Эти Мутанты обожают слушать грохот своего оружия, а единственная возможность слышать его почаще — это СТРЕЛЯТЬ! СТРЕЛЯТЬ! СТРЕЛЯТЬ!!! В отличие от спецназовцев, стреляют реже, но точнее, хотя и на более близкое расстояние.

<b>Стоимость</b>	<b>75</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>средняя</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>500</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>96</b>
<b>Точность</b>	<b>90</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>1</b>

### Механик



То же самое, что и техник Уцелевших, только при письме делает больше ошибок и пропускает запятые. Отправьте их в свое здание и они займутся ремонтом повреждений. Представляете, один, такой маленький и кривоногий, и ремонтирует целое здание! Но, как техники Уцелевших, нево-

оружены и поэтому полностью беззащитны.

<b>Стоимость</b>	<b>150</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>35</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>-</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>500</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>-</b>
<b>Точность</b>	<b>-</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>1</b>

### Пироманьяк



Шизофреник со шкурой, как у саламандры, и с газовым баллоном за спиной. По качествам полностью идентичен огнеметчику Уцелевших, хотя и менее образован и неопытен, и непонятно, что же у него на уме на самом деле.

<b>Стоимость</b>	<b>75</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>малая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>400</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>64</b>
<b>Точность</b>	<b>50</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>2</b>

### Поджигатель



Эти мутанты собирают по помойкам все бутылки, чтобы наполнить их адской смесью и швырнуть в противника. Можно только восхищаться их преданностью делу. Хотя бутылки и тяжелее носить, чем гранаты, полностью аналогичны подрывникам Уцелевших. Хорошо ставить таких ребят на пригорке, чтобы они периодически подбрасывали бутылки в проносящихся врагов. А группа таких ребят навевает настоягически воспоминания о гренадерах в С&С.

<b>Стоимость</b>	<b>125</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>малая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>500</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>96</b>
<b>Точность</b>	<b>90</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>3</b>

### Вандал



Мутантовский эквивалент диверсанта. Запустите их во вражеское здание и можете быть уверены — каждый голыми руками задушит по одному защитнику. Как только вандалов окажется больше, чем защитников, здание

взлетит на воздух со всем содержимым, а его стоимость приятной тяжестью ляжет к вам в казну.

<b>Стоимость</b>	<b>100</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>35</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>малая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>600</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>96</b>
<b>Точность</b>	<b>75</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>3</b>

### Ракетчик



Как и гранатометчики Уцелевших, эти ребята - гроза зданий и техники (и последние ненавидят их не меньше, чем гранатометчиков). Единственное, целятся чуть лучше аналогичных вояк уцелевших. А кто-то сказал, что несколько лишних глаз не приносят пользы! Несмотря на это, по пехоте попадают не чаще, чем гранатометчики. Видно мечтают всегда о чем-то большом и медленном. Самые дальнбойные пехотинцы (наравне с Бешеным Гарри) у Мутантов.

<b>Стоимость</b>	<b>150</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>очень низкая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>400</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>160</b>
<b>Точность</b>	<b>75</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>4</b>

### Бешеный Гарри



Бешеный? Если кто-нибудь разговаривает со своим оружием, целует каждый патрон, укладывая его в магазин, и ни с кем не общается, то это еще не повод считать его бешеным. Возможно, трудное детство, плохие жилищные условия, непонимание окружающих...

Но ясно одно, он — настоящий профессионал, настоящая машина для лесоповала, только с ногами и конкретным аргументом в руках. Вот только шума от него поменьше. Лишь с точностью проблемы, хотя дальность стрельбы и скорострельность впечатляют.

<b>Стоимость</b>	<b>200</b>
<b>Скорость передвижения</b>	<b>30</b>
<b>Скорострельность</b>	<b>очень высокая</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>500</b>
<b>Дальность стрельбы</b>	<b>160</b>
<b>Точность</b>	<b>50</b>
<b>Необходимый технический уровень</b>	<b>5</b>

## СООРУЖЕНИЯ

### Уцелевшие

#### Нефтяная вышка



Эта постройка — результат развертывания передвижной нефтедобывающей установки. С помощью гигантского насоса и прочих фрейдистских символов она выкачивает из земли нефть, которую вы можете отвезти на Энергетическую станцию и превращать в ресурсы.

<b>Стоимость</b>	<b>1000</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>4000</b>
<b>Защитники</b>	<b>2</b>
<b>Необх. Тех. Уровень</b>	<b>1</b>

#### Энергетическая станция



Производит энергию. Как только Танкеры (один вы получаете при постройке станции) доставят нефть на эти малютки, у вас будет свет, кров и ресурсы! И чем больше машин, тем лучше. Да здравствует война!

<b>Стоимость</b>	<b>1300</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>4000</b>
<b>Защитники</b>	<b>2</b>
<b>Необх. Тех. Уровень</b>	<b>1</b>

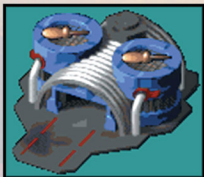
#### Застава



Здесь происходит формирование и обучение всей пехоты Уцелевших. Она также позволяет строить различные типы Сторожевых башен в зависимости от уровня технологии. Часто начинает свое существование как Мобильная Застава.

<b>Стоимость</b>	<b>1000</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>6000</b>
<b>Защитники</b>	<b>3</b>
<b>Необх. Тех. Уровень</b>	<b>5</b>

#### Мастерские



Здесь строятся все машины Уцелевших. Эквивалент Мастерских у Мутантов — Кузница и Загон для животных.

<b>Стоимость</b>	<b>1000</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>4000</b>
<b>Защитники</b>	<b>2</b>
<b>Макс. Тех. Уровень</b>	<b>5</b>

#### Ремонтные мастерские



Осуществляют ремонт всех транспортных средств Уцелевших. В вашей «Анаконде» скрипит сидение? Отправьте танк в Ремонтные мастерские, пусть его там подлечат немного! Модернизация позволяет осуществлять ремонт дешевле и быстрее, что очень важно при активных боевых действиях, которые происходят практически постоянно.

<b>Стоимость</b>	<b>1000</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>3000</b>
<b>Защитники</b>	<b>1</b>
<b>Необх. Тех. Уровень</b>	<b>5</b>

#### Исследовательский центр



Эти объекты повышают технический уровень других сооружений.

<b>Стоимость</b>	<b>700</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>3000</b>
<b>Защитники</b>	<b>1</b>
<b>Необх. Тех. Уровень</b>	<b>1</b>

### Мутанты

#### Нефтяная вышка



Как и у Уцелевших, это средство для высасывания крови из матушки-земли. Все это отвозится на Энергетическую станцию и преобразуется в ресурсы, но звучит это гораздо приземленнее, чем кровь

<b>Стоимость</b>	<b>1000</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>4000</b>
<b>Защитники</b>	<b>2</b>
<b>Необх. Тех. Уровень</b>	<b>1</b>

#### Энергетическая станция



Действует также, как и Энергетическая станция Уцелевших. Дает бесплатный Танкер, поставляет ресурсы, вызывает загрязнение (да ладно, кого это волнует после ядерной-то войны).

<b>Стоимость</b>	<b>1300</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>4000</b>
<b>Защитники</b>	<b>2</b>
<b>Необх. Тех. Уровень</b>	<b>1</b>

#### Логово



Здесь происходит формирование и обучение всей пехоты Мутантов. При его наличии можно строить различные типы Сторожевых башен в зависимости от уровня технологии. Бывает, Логово начинает свое существование как Передвижное Логово.

<b>Стоимость</b>	<b>1000</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>6000</b>
<b>Защитники</b>	<b>3</b>
<b>Необх. Тех. Уровень</b>	<b>5</b>

#### Кузница



Затраты на строительство кузницы ниже, чем на Мастерские Уцелевших, но производит она гораздо меньше. Строит весь моторизованный транспорт Мутантов.

<b>Стоимость</b>	<b>550</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>3200</b>
<b>Защитники</b>	<b>2</b>
<b>Необх. Тех. Уровень</b>	<b>3</b>

#### Загон для животных



В этом маленьком доме-питомнике выводятся все животные Мутантов.

<b>Стоимость</b>	<b>550</b>
<b>Жизнеспособность</b>	<b>3200</b>

**Защитники** 2  
**Необх. Тех. Уровень** 4

### Ремонтные мастерские / Ветлечебница



Восстанавливают жизнеспособность у машин и животных. Будем надеяться, что там не перепутают и не будут пытаться приладить выхлопную трубу на Гигантского Боевого Мастодонта.

**Стоимость** 1000  
**Жизнеспособность** 3000

**Защитники** 1  
**Необх. Тех. Уровень** 5

### Алхимическая лаборатория



Местный эквивалент Исследовательского центра Уцелевших.

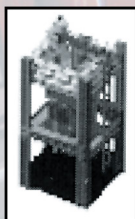
**Стоимость** 700  
**Жизнеспособность** 3000  
**Защитники** 1  
**Макс. Тех. Уровень** 1



## ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

### Уцелевшие

#### Сторожевая башня



Ваше основное оборонительное сооружение — хорошо укрепленная башня. Похожа на гигантский пулемет, поставленный на ходули. Хорошо снимает пехоту и одиноко пасущихся животных.

**Стоимость** 500  
**Скорострельность** высокая  
**Жизнеспособность** 1200  
**Дальность стрельбы** 144  
**Точность** 90  
**Необх. тех. уровень** 2

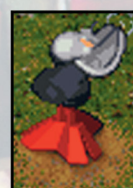
### Огневая башня



Двустольная 125-мм пушка на бетонном основании, что очень неплохо. Бьет больно и защищает лучше, чем крем от загара.

**Стоимость** 2500  
**Скорострельность** средняя  
**Жизнеспособность** 2400  
**Дальность стрельбы** 256  
**Точность** 90  
**Необх. тех. уровень** 4

### Картечная пушка



Сидят два оператора в гигантском черепе и поливают смертью окрестности.

**Стоимость** 1500  
**Скорострельность** низкая  
**Жизнеспособность** 1800  
**Дальность стрельбы** 256  
**Точность** 50  
**Необх. тех. уровень** 3

### Мутанты

#### Пулеметное гнездо



Мама-птичка только что вывела пару озверевших Мутантов с пулеметами, к которым у них тьма боеприпасов.

**Стоимость** 500  
**Скорострельность** высокая  
**Жизнеспособность** 1200  
**Дальность стрельбы** 144  
**Точность** 90  
**Необх. тех. уровень** 2

### Многоствольная пушка



Ее создателей вдохновила Самоходная установка Уцелевших. Получилось нечто менее мобильное, но не менее смертоносное. Пять вращающихся

стволов дают максимальную огневую мощь и бездну удовольствия для стрелков.

**Стоимость** 2500  
**Скорострельность** очень высокая  
**Жизнеспособность** 2500  
**Дальность стрельбы** 260  
**Точность** 75  
**Необх. тех. уровень** 4

#### Ракетная батарея



Быстро выпускает три ракеты, затем втягивается внутрь для перезарядки.

**Стоимость** 1500  
**Скорострельность** низкая  
**Жизнеспособность** 1800  
**Дальность стрельбы** 256  
**Точность** 90  
**Необх. тех. уровень** 3

## ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

### Уцелевшие

#### Передвижная буровая установка



Это машина, которую вы направляете к нефтяному месторождению. Когда вы размещаете ее в подходящем для бурения месте, она превращается в нефтяную вышку.

Стоимость	1000
Скорость	30
Скорострельность	-
Жизнеспособность	4000
Дальность стрельбы	-
Точность	-
Необходимый технический уровень	1

#### Танкер



Транспортируют нефть от вышки к Энергетической станции. Было бы разумно защищать эти машины.

Стоимость	600
Скорость	35
Скорострельность	-
Жизнеспособность	3000
Дальность стрельбы	-
Точность	-
Необходимый технический уровень	3

#### Мобильная Застава



Обосновавшись, становится Заставой. Вроде, как домик на колесах, только вместо милых детишек оттуда со временем вываливаются безжалостные вояки-убийцы. Впрочем, велика ли разница?

Стоимость	-
Скорость	20
Скорострельность	-
Жизнеспособность	6000
Дальность стрельбы	-
Точность	-
Необходимый технический уровень	-

#### Мотовездеход



Быстрый гусеничный мотоцикл повышенной проходимости. Лучше всего использо-

вать для ведения разведки. Мотоцикл вооружен автоматом - для самообороны (а может и не только...)

Стоимость	250
Скорость	80
Скорострельность	высокая
Жизнеспособность	500
Дальность стрельбы	160
Точность	70
Необходимый технический уровень	1



#### Пикап

Быстрая машина: можно съездить в город, забрать детишек из школы, закупить продукты, ну и быть может, разнести в клочья нескольких Мутантов из крупнокалиберного пулемета.

Стоимость	350
Скорость	70
Скорострельность	высокая
Жизнеспособность	800
Дальность стрельбы	160
Точность	70
Необходимый технический уровень	1

#### Вездеход



«Я иду, я иду, у меня шесть колес и большая пушка». Если вы можете пройти где угодно, и подстрелить практически все что угодно, паля во все стороны без остановки и нанося вред природе, необязательно так уж тщательно рифмовать слова в своей песенке.

Стоимость	500
Скорость	60
Скорострельность	очень высокая
Жизнеспособность	1200
Дальность стрельбы	192
Точность	70
Необходимый технический уровень	1

#### Вездеход с огнеметом



Вам мало обычного вездехода? А если снять обычную грузовую платформу? Опять мало? А если поставить здоровенный бак и дальнобойный огнемет? И этого мало? Ну некоторые просто не насытны!

Стоимость	550
Скорость	55
Скорострельность	средняя
Жизнеспособность	1200
Дальность стрельбы	192
Точность	50
Необходимый технический уровень	2

#### Танк «Анаконда»



Конечно, на змею он мало похож, но попробуйте-ка сказать это экипажу. Думаю, понятно. Большие танки, большие

пушки...

Стоимость	850
Скорость	45
Скорострельность	оч. низкая
Жизнеспособность	1600
Дальность стрельбы	192
Точность	75
Необходимый технический уровень	3

#### Ракетная установка



Раздобудьте себе тяжелый грузовик, сдерите бесполезный кузов и нацепите на него убийственную ракетную установку мега-залпового огня (то-то смеху будет, когда она пальнет!). Развлекайтесь.

Стоимость	1000
Скорость	30
Скорострельность	высокая
Жизнеспособность	1800
Дальность стрельбы	240
Точность	80
Необходимый технический уровень	4

#### Самоходная установка



Вращающуюся башню для этой машины избрал не иначе как мрачный родственник Джека Потрошителя. Ездит она не слишком быстро, но тот, кто попытается с ней, очень плохо кончит.

Стоимость	1200
Скорость	30
Скорострельность	очень высокая

Жизнеспособность	1700
Дальность стрельбы	224
Точность	70
Необходимый технический уровень	5

## Мутанты

### Передвижная буровая установка



С функциональной точки зрения, то же самое, что и буровая установка Уцелевших. Вы отправляете ее к нефтяному месторождению, и, обосновавшись там, установка становится нефтяной вышкой.

Стоимость	1000
Скорость	30
Скорострельность	-
Жизнеспособность	4000
Дальность стрельбы	-
Точность	-
Необходимый технический уровень	1

### Танкер



Транспортируют нефть от вышки к Энергетической станции. Стрелять эти машины не умеют, так что присматривайте за ними.

Стоимость	600
Скорость	35
Скорострельность	-
Жизнеспособность	3000
Дальность стрельбы	-
Точность	-
Необходимый технический уровень	3

### Передвижное Логово



Подтаскиваете его куда-нибудь в удобное место, и оно становится Логовом. Здорово, правда? Прямо, как туристская палатка, только не ясно, кто фирма-производитель.

Стоимость	-
Скорость	20
Скорострельность	-
Жизнеспособность	6000
Дальность стрельбы	-
Точность	-
Необходимый технический уровень	-

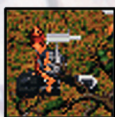
### Волчище



Мутировавшие шестиногие волки, на которых мчатся карлики со страшными ружьями. Сеют панику — удовольствия не меньше, чем от сериала «Твин Пикс».

Стоимость	250
Скорость	75
Скорострельность	высокая
Жизнеспособность	600
Дальность стрельбы	160
Точность	70
Необходимый технический уровень	1

### Мотоцикл с коляской



Потрепанный старый мотоцикл с коляской, к которой привинчен пулемет. Ветер развеивает ваши волосы и сушит брызги чьей-то крови на вашей кожаной куртке. Вот это жизнь!

Стоимость	300
Скорость	70
Скорострельность	высокая
Жизнеспособность	700
Дальность стрельбы	160
Точность	70
Необходимый технический уровень	1

### Гигантский скорпион



Просыпаетесь вы в палатке, и что же вы находите в своем спальнике? Скорпиона 20-и футов длиной с громадными клешнями и плюющего едкой кислотой. Конечно, если вы выпили накануне, всякое может случиться.

Стоимость	600
Скорость	45
Скорострельность	низкая
Жизнеспособность	1000
Дальность стрельбы	160
Точность	70
Необходимый технический уровень	1

### Монстр



Наверное, этот грузовик в меньшей степени монстр, чем его водитель-мутант. Но может он жуткие вещи. Прет напролом, давя людей, — это он очень любит (ну хорошо, хорошо, иногда расстреливает народ из своего большого пулемета, если уж совсем озверевает...)

Стоимость	450
Скорость	55
Скорострельность	очень высокая
Жизнеспособность	1000
Дальность стрельбы	192
Точность	70
Необходимый технический уровень	2

### Мастодонт



Эти зверюги вновь появились в ледниковый период ядерной зимы. Этакий слон с шерстью до пят и с автоматической пушкой на спине для всякого, кто попытается с ним шутить.

Стоимость	800
Скорость	35
Скорострельность	очень низкая
Жизнеспособность	1600
Дальность стрельбы	192
Точность	80
Необходимый технический уровень	2

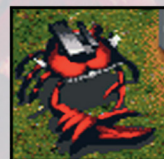
### Жук-бомбардир



Единственное, что может быть хуже Жука, чье раздувшееся брюхо набито шариками с удушающей, вонючей и смертоносной дрянью, которыми он плюется направо и налево, — это точно такой же Жук, только 20 футов длиной.

Стоимость	900
Скорость	30
Скорострельность	очень низкая
Жизнеспособность	1200
Дальность стрельбы	192
Точность	85
Необходимый технический уровень	3

### Ракетный краб



Большая клешня, две ракетные установки и краб величиной с небольшой дом. С таким встретишься — мало не покажется.

Стоимость	1100
Скорость	30
Скорострельность	средняя
Жизнеспособность	1800
Дальность стрельбы	256
Точность	93
Необходимый технический уровень	4





THE BITMAP BROTHERS

# PLATINUM



**ТОЛЬКО ДЛЯ  
ПРОФЕССИОНАЛОВ!**

- ★ **CD-ROM с полной версией**
- ★ **CD-ROM Z-xtra**
- ★ **Футболка с логотипом  
Z PLATINUM**
- ★ **Коврик для мыши**
- ★ **Брелок для ключей**
- ★ **Значок**



**Покупайте в магазинах  
компании «GameLand»**  
Москва, тел. (095) 288-3218

1. Центральный магазин: с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, т/ц Новый Колизей (ст. метро «Пр. Мира»)
2. ул. Новый Арбат, 15 (рядом с магазином «Британский Дом») (ст. м. «Арбатская»)

3. ул. Арбат (Старый), 21 (рядом с магазином «Hugo Boss») (ст. м. «Арбатская»)
4. ул. Б. Якиманка, 52-54, магазин «Искусство», (ст. м. «Октябрьская»)

Санкт-Петербург, тел. (812) 277-4571

1. Невский пр-т, 135. (ст. м. «Площадь Восстания» или «Площадь А. Невского»)





Промозглые каменные гробницы и могилы, ржавые вилы и похоронные венки, крематорий с огнедышащей печью, дьявольский поезд «Экспресс 666», мчащийся неизвестно куда, заунывные стоны, жуткие вопли, кладбища на каждом шагу и кровь, кровь, кровь ...

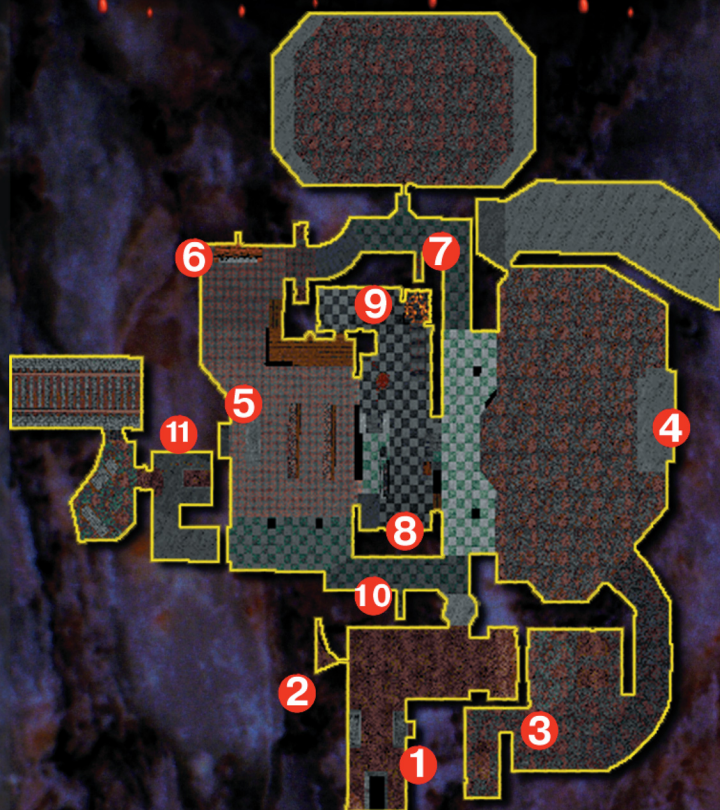
Жутковатая картинка, аж мурашки по коже. Но героям виртуальных сражений, закаленным не менее драматичными поединками DOOM'а, DUKE NUKEM'а, QUAKE'а и других это не в диковинку.

Итак, вперед! Ага, а вот и старая добрая двухстволка! А это что? Ба, да это автомат Томсон! Великолепная находочка ... А чем дальше, тем все теплей и теплей. Вот только патронов маловато ...

Но по закону жанра в лабиринтах всегда присутствуют скрытые комнатки и ниши, где всегда можно пополнить свой боезапас.

В этой статье Вы найдете описание всех секретов первого эпизода игры Blood.

## Уровень 1 – Cradle to Grave



1. После того, как вы вылезете из могилы, в которой начинаете игру, с двух сторон есть еще две могильные плиты. Присядьте и откройте правую от вас, за ней вы найдете коробку с сигнальными ракетами.

2. Там же, в левом углу, есть полукруглая стена. Открыв ее, вы получите ящик с динамитными шашками.

3. После того как вы разберетесь с первыми зомби, исследуйте стену около двери, из которой вышли. Открыв секретную часть стены, вы попадете на место захоронения некоего Эрика Дравена и возьмете "body armor".

4. Двигаясь вниз, вы попадете на другое кладбище, где найдете сигнальный пистолет. Там есть небольшая каменная постройка, на крыше которой находится «двойное оружие».

Взять его можно двумя способами: либо запрыгнув с ближайшей могильной плиты, либо в дальнейшем, разбив окно на втором этаже, пройти по железному забору.

5. В первом зале церкви, за алтарем находится секретная ниша с сигнальными ракетами. Для того, чтобы открыть ее, пройдите посередине зала через второй ряд скамеек. (когда плита алтаря отодвинется, сразу киньте туда динамитную шашку, так как там очень много крыс).

6. В соседней комнате, отделенной занавеской, попробуйте поиграть на органе, и прямо перед вами откроется маленькая ниша с очками.

7. Далее, в коридоре внимательно осмотрите правую стену.



Там есть трещина, взорвав которую вы попадете в небольшое углубление. Там находится «body armor».

8. В крематории нажмите на пилу, висющую на стене, и шкаф, находящийся левее, откроет секретную комнату, где находится ящик с динамитом и патроны к сигнальному пистолету.

9. Там же, если рискнуть забраться по движущемуся транспортеру в горящую печь, вы найдете внутри «зерно жизни», которое даст вам 200% жизни. (но сначала лучше найти «fire armor»)

10. Выйдя из крематория и двигаясь далее по коридору, присмотритесь к левой стене. Там есть секрет аналогичный 7-му. (Там вы найдете «fire armor», и теперь можете смело залезать в печь крематория.)

11. В комнате с каменным могильником запрыгните за стенку с кровавым отпечатком руки. Там находятся патроны к сигнальному пистолету.

## Уровень 2 – Wrong Side of the Tracks

1. На вокзале, в зале ожидания, где стоят телефоны-автоматы, после ответа на телефонный звонок проверьте 4-ый телефон слева. За ним находится секретная ниша с броней.

2. Попав на кухню, взорвите огнетушитель на стене, и вы попадете в скрытую комнату за стеной, где найдете ящик с динамитом.

3. Там же откройте дверь холодильника и нажмите на участок стены с двумя отпечатками ладоней. В секретной комнате за стеной откроется еще одна комната с плащом невидимости.

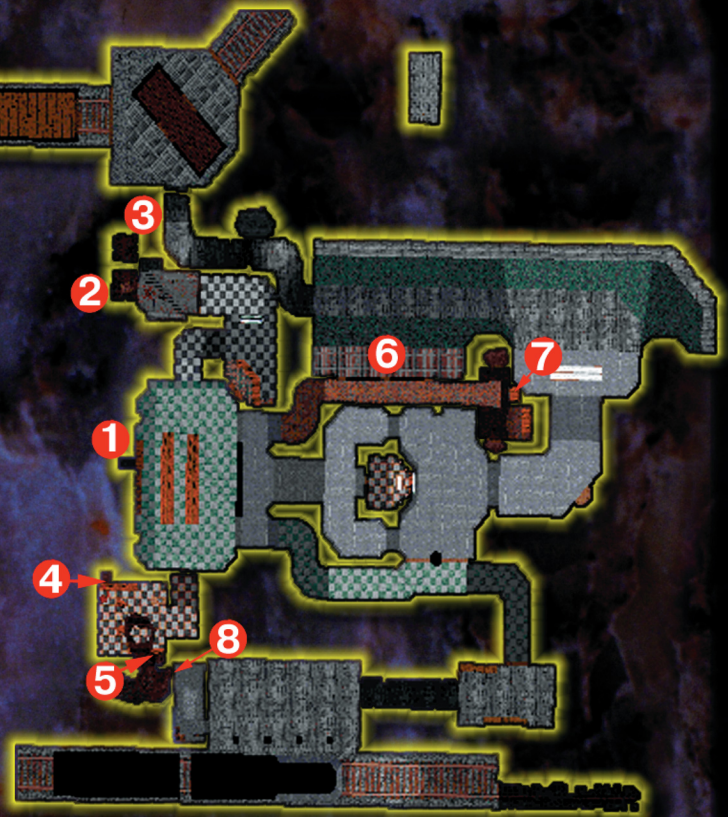
4. 5. Вернувшись обратно в зал ожидания, идите в дверь на противоположной стороне. Вы попадаете в книжный магазин. Если нажать на кассовый аппарат справа от входа, в двух углах комнаты опустятся книжные шкафы, за которыми находятся аптечка и «body armor».

6. Пройдя по левому коридору, разбейте любое из трех окон и вылезете в него. Вы попадете на наклонный уступ, в углу которого находится «зерно жизни».

7. В комнате за дверью, открываемой лунным ключом, проверьте картину с изображением девушки на стене. За ней вы найдете «двойное оружие».

8. На платформе после прибытия поезда зайдите в дверь с надписью «NO ADMITTANCE» и подорвите стену в углу. Попав в пещеру за ней, найдите ящик с динамитом и патроны для двустволки.

Вторая трещина в конце этой пещеры приведет вас обратно в книжный магазин.



## Уровень 3 – Phantom Express

1. В третьем вагоне поезда, где находятся ящики, пройдите прямо от двери к противоположной стенке вагона и запрыгните на ящик. Левее от вас есть еще одна ниша в ящиках, забравшись в которую вы найдете «зерно жизни».

2. В том же вагоне, в правом углу от двери, в которую вы вошли, (если стоять ли-



цом к ней) наверху находится синяя коробка, открыв которую вы увидите очки.

3. В последнем вагоне есть два огороженных участка. В каждом из них есть выключатели, открывающие небольшую нишу на правой стене вагона (если стоять лицом по ходу поезда).

4. Во втором вагоне, на кухне на первом этаже откройте верхнюю гладкую панель около центрального входа и возьмите сигнальный пистолет.

5. В первом купе первого вагона взорвите трещину в дальнем углу и через образовавшийся пролом залезайте на второй этаж. Уничтожив всех зомби и культивистов, вы найдете автомат Томсона, ящик с динамитом и сигнальные ракеты.

6. **СУПЕР СЕКРЕТ:** Там же очень аккуратно встаньте на внешний

край пролома во втором купе (делайте это очень осторожно, так как падение с поезда приведет к мгновенной гибели) и прыгните против хода поезда вдоль вагона. Там есть небольшой уступ прямо под надписью «666», попав на который вы можете открыть скрытую панель в обшивке вагона и попасть в секретную комнату, где найдете супер защиту, двойное оружие, «зерно жизни», автомат Томсона и сигнальные ракеты.

Выйти из этой комнаты можно, открыв дверь в противоположной стене от того места, через которое вы вошли.

7. Войдя в локомотив, откройте решетку топки и запрыгивайте внутрь. Быстро бегите к противоположному выходу, не забыв подобрать двустволку, «зерно жизни», автомат Томсона и сигнальный пистолет.



## Уровень 4 – Dark Carnival



1. Перепрыгните на противоположное возвышение от того места, где вы начинаете уровень, и пройдите через огонь левее вас. Попав в эту секретную область, вы найдете «body armor», ящик с динамитом и патроны к двустволке.

2. Прыгнув в воду, плывите под водой в правую часть бассейна. Там есть небольшой выступ над водой, где находятся сигнальный пистолет, двустволка, автомат Томсона и «двойное оружие».

3. В первом тире расстреляйте подвижные фигурки на третьей снизу полке. При точной стрельбе вы получите приз – «зерно жизни».

4. Там же запрыгните на пристройку с надписью «ROTTEN CANDY», возьмите прыжковые сапоги и, используя их, перепрыгните высокий забор напротив. Там вы найдете очки.

5. Вы любите футбол?... Тогда попробуйте забить три головы зомби в нишу за двигающимися зубами. Если все удастся, то вы получите в награду временную неуязвимость. (Глюк: пару раз у меня вместо зубов появлялась не очень приветливая рожа клоуна, и этот секрет был недоступен).

6. Во втором тире разбейте все бутылки и забирайте приз - плащ невидимости.

7. Используя прыжковые сапоги, перепрыгните через высокий забор слева от второго тира, подберите обойму к автомату и вылезайте обратно - там больше ничего нет.

8. В темнице, которая находится за занавеской под надписью «FREAKS», взорвите третью решетку по левой стене и выстрелите из

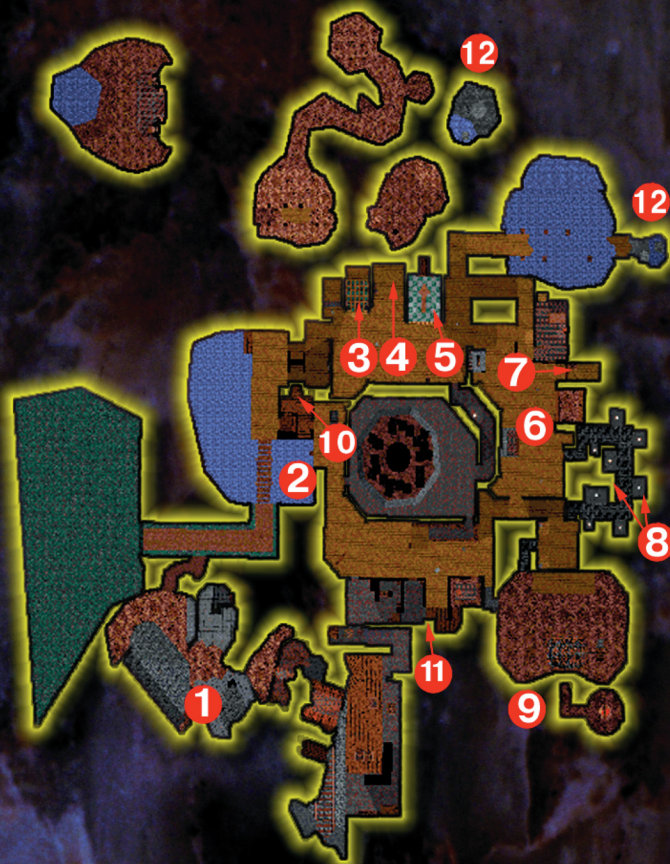
двустволки в подвешенного зомби. Пока он будет дергаться в конвульсиях, на противоположной стене откроется маленькая ниша с «двойным оружием».

9. В комнате с аттракционом канатоходца нажмите на левый лист бумаги на стенке бассейна со змеями, за ним откроется секретная дверь в стене, пройдя в которую вы найдете бесславно погибшего героя... да это сам Duke Nukem! Ну ладно, помочь мы ему уже не сможем, так что подбираем все, что там есть, и вперед дальше.

10. Внутри комнаты, у бассейна, где вы найдете очередной ключ, проверьте средний ряд ящиков у стены. Опустившись, он откроет секретную комнату с аптечкой и патронами к двустволке.

11. В комнате, вход в которую станет доступным после того, как вы выйдете из помещения, где находился предыдущий секрет, в углу есть пирамида из ящиков, центральные из которых имеют отличающуюся поверхность. Это вход в секретную комнату, но для того, чтобы открыть его, вам необходимо запрыгнуть на левый ящик и нажать на сторону обычных ящиков.

12. В конце уровня вы выйдете к разрушенному мосту, на противоположной стороне которого есть выступ в скале с трещиной в стене. Взорвите ее и переберитесь на другую сторону, перепрыгивая по левым опорам моста (при прыжке с последней используйте прыжковые сапоги). Нырните в колодец и всплывайте в другом конце затопленного пространства. Вы попадете в секретную пещеру, где найдете супер защиту, «зерно жизни» и каменную плиту с кодовой комбинацией из трех символов. Это переход на секретный уровень (код для перехода – «нож», «глаз», «луна»).



## Уровень 5 (секретный) – Hallowed Grounds

1. В первом зале, после начала уровня проверьте стену справа от лестницы. Это голограмма, пройдя сквозь которую вы попадете в комнату с автоматом Томсона и патронами к нему.

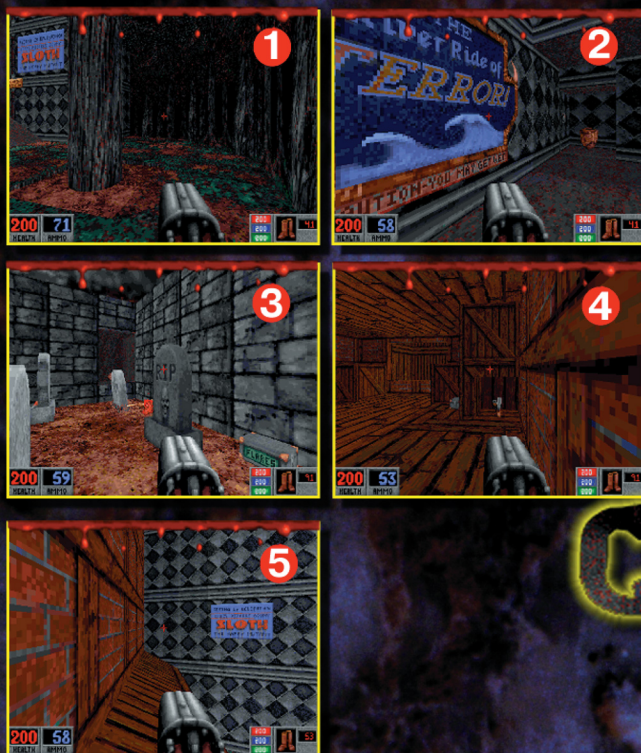
2. Нажмите на рекламный плакат «The river ride of TERROR!» (путешествие по реке террора), и справа от вас откроется комната с супер защитой.

3. На втором кладбище, с лужей странной жид-

кости в углу, есть могильная плита более темного цвета, чем остальные. Нажав на нее, вы откроете в стене слева углубление, где находится «зерно жизни».

4. В комнате с ящиками нажмите на ящик напротив входной двери – опустившись, он откроет нишу с двойными оружием.

5. Попад в заключительный участок этого уровня, запрыгните на наклонный уступ вдоль стены и в противоположном конце прыгните в стену-голограмму. За ней есть комната, где вы найдете взрывчатку и переносную аптечку.



## Уровень 6 – The Great Temple

1. В первом зале костела, с большими колоннами, взорвите барельеф на стене около входа. За ним есть ниша с переносной аптечкой (чтобы запрыгнуть туда, используйте прыжковые сапоги).

2. В зале с двумя высокими балконами с двух сторон обратите внимание на барельеф с изображением глаза над противоположной от входа двери. Выстрелив в него, вы откроете скрытую нишу на правой стене за этой дверью, где находится двойное оружие.

3. (Для нахождения следующих четырех секретов вам придется достаточно много попрыгать при помощи прыжковых сапог, так что, если у вас их нет, сначала идите на то место, где находится 7-й секрет, там вы найдете пару прыжковых сапог).

В том же зале запрыгните на левый балкон. В стене, над барельефом есть ниша с каменной статуей гаргули. Когда вы запрыгнете туда, она оживет. Расправьтесь с ней и возьмите там временную неуязвимость (или наоборот, сначала возьмите, а потом расправьтесь, это как кому больше нравится).

4. Не слезая с этого балкона, выйдите на улицу через коридор в противоположном углу и запрыгните на длинный уступ. В левом конце вы найдете небольшую комнату с патронами для двустволки, сигнальными ракетами и подленькой гаргулей, замаскированную под статую.

5. Возвращайтесь обратно на балкон и перепрыгните на противоположный. Там есть секретная ниша аналогичная секрету "3, только с «зерном жизни».

6. Там же, в комнате на противоположной стороне, под потолком есть еще одна ниша с плащом невидимости (если прыгать надоело, или сапожки поизно-

сились, туда можно попасть из галереи около площади с фонтаном, опустив противоположную от двери стенку).

7. В том месте, где, взяв ключ, вы попадаете в ловушку, войдите в пролом, из которого вылезли зомби, запрыгните в нишу под потолком. Там вы найдете отражающий экран.

8. В бассейне с рубильником, после его включения не торопитесь уплывать. Подождите немного, вы увидите, как в стене откроется люк, проплыв в который попадете в комнату с «зерном жизни».

9. В зале, с выходом на площадь с фонтаном, где находится лунный ключ, нажмите на изображение паука. Три столба в центре зала поднимутся, и вы сможете взять супер защиту под центральным столбом, предварительно расправившись с двумя гаргулями, которые сидели под крайними столбами.

10. Найдите лифт в участке за лунной дверью. На середине его хода есть небольшая ниша с «body armor».

(Подсказочка: в комнате с тремя дверями открывать нужно крайнюю левую,

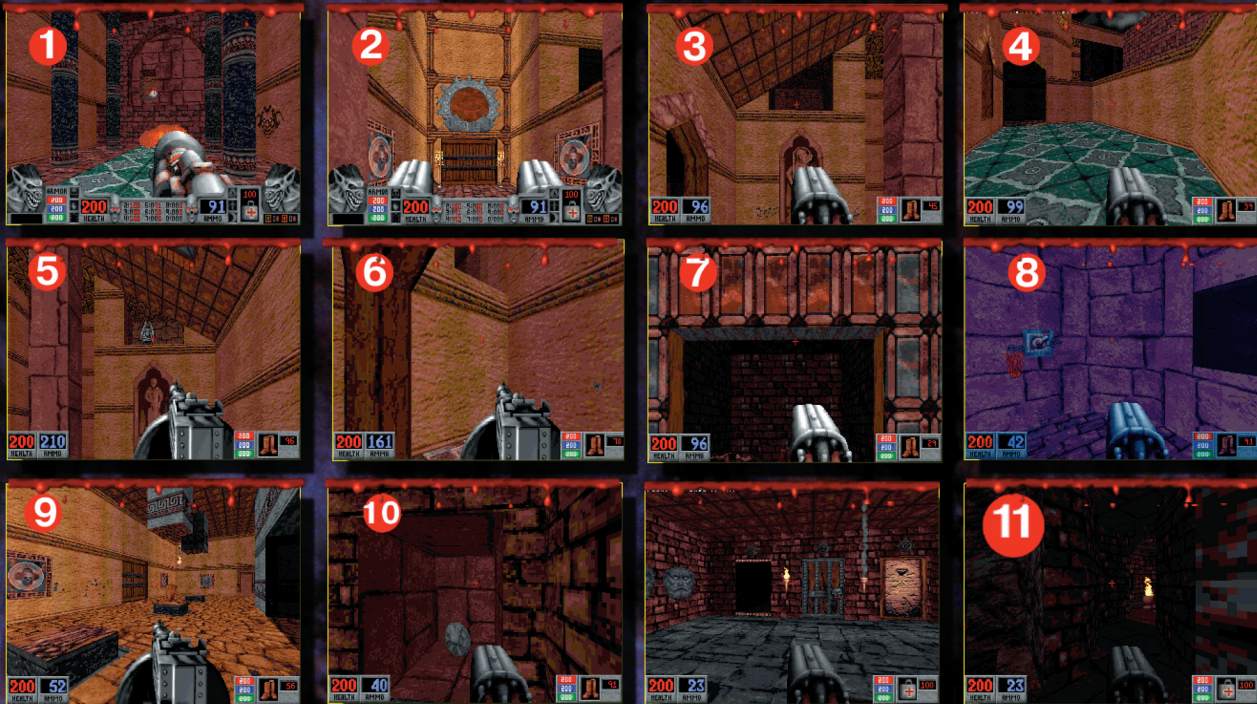


иначе практически мгновенно погибнете).

#### СУПЕР СЕКРЕТ:

Выйдя к висячему мостику над пропастью, присмотритесь к левой стене. Внизу у стены есть небольшой уступ, прыгнув на который можно открыть секретную панель в стене. Войдя в комнату, где най-

дете супер защиту и «зерно жизни», нажмите на изображение черепов на боковых стенах. Это выключит странный голос, который звучит с самого начала уровня, и через некоторое время сооружение посередине разъедется в разные стороны, открыв доступ к телепортатору.



#### Уровень 7 – Altar of Stone



#### Уровень 8 – House of Horrors

1-2. Во внешней стене круговой галереи есть два окна, выпрыгнув в которые вы попадете на небольшие уступы, где найдете супер защиту и «зерно жизни». Там же есть два телепортатора, через которые вы попадете к началу уровня.

# Interstate '76

## НЕМНОГО НАЧАЛА

Interstate '76 — игра, которую ждали очень давно. И скоро она появится на прилавках магазинов. К нам игра попала в качестве тестовой версии от Activision... Что можно сказать? Interstate '76 — это КРУТО!...



Сергей ЛЯНГЕ

### ГЕРОИ



**Everett Mann**  
в роли **Groove Champion**

Groove Champion — сын Nick и Tammy Champion. Nick — четырехкратный победитель Daytona, а Tammy — обладательница титула Мисс Америка. **Groove** больше половины своей жизни провел в машине, однако его карьера гонщика началась с легкой руки его сестры Jade, которая всегда была лучшей гонщицей, чем он. Но вот его сестра убита, и **Groove** приходится погружаться в мир гонок, чтобы отомстить за ее смерть и спасти Америку.



**W. Styles**  
в роли **Taurus**

**Taurus** — это не имя, а кличка героя. Он — сезонный гонщик и был напарником Jade. Теперь ему надо помочь

Groove отомстить за смерть своей напарницы. У **Taurus** '66 Jefferson Sovereign с черепом быка на капоте. Он называет ее «Eloise.»



**Katherine Knolls**  
в роли **Jade Champion**

Она унаследовала все лучшее от своих родителей. Она быстра, подвижна, а за рулем — настоящий ас. Она какое-то время была автогонщицей, но это хранилось в большом секрете от ее семьи.



**Carlo DeFungi**  
в роли **Antonio Malochio**

Машина **Malochio** — это лучшее, что можно купить за деньги. Он прибыл

на юго-запад Америки с определенной миссией, прихватив с собой армию лейтенантов и наемных убийц. Если его план сработает, то экономика США будет в очень плачевном состоянии. Он решил уничтожить стратегический запас нефти США, что нанесет немалый урон стране. Jade попыталась остановить его... и умерла.



**Willard Dicot III**  
в роли **Skeeter**

**Skeeter** — механик, путешествующий с Groove и Taurus, который способен починить практически все, что угодно. Но только скажите ему, что починить, а то он наворотит немало проблем. Вообще, он немного странноват, так что не оставляйте его без присмотра.

### МАШИНЫ

1. AMB Leprechaun
2. AMB AMZ
3. AMB Strider
4. Courcheval Cameo
5. Courcheval Courc
6. Courcheval Manta
7. Police Car
8. Courcheval Royal
9. Street Van
10. Dover Lightning
11. Dover Stag Picku
12. Phaedra Coupe



### АРСЕНАЛ

#### Личное оружие пилота

Дробовик  
Magnum 45 калибра  
Полуавтоматическая винтовка  
M79 гранатомет

#### Пушки и Пулеметы

30 мм пулемет  
50 мм пулемет  
7.62 NATO мини пулемет  
20 мм пушка  
25 мм пушка



30 мм пушка



Пушка HADES



Танковая пушка



Полицейская танковая пушка

#### Ракеты

Огненные ракеты  
Самонаводящиеся ракеты  
DrRadar ракеты



«Херувимчик»

#### Огнеметы



Огнемет



Газомет



Напалм

«Пиро-томик»

#### Мортиры



Мортира с большим радиусом поражения



WP-mortира



Белый фосфор

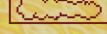


Кластерные бомбы

#### Специальное оружие



Масло



Дымовые шашки



Ежи



### PHAEDRA PALOMINO

Год: '70  
Вес: 3500 lbs  
Максимальная скорость: 135 миль  
Время разгона до 60 миль/час: 6.5 сек.  
Время и скорость достигаемые при прохождении  
0.25 мили: 14.0 сек./98 миль  
Тормозной путь на скорости 70 миль/час: 190 ft.  
300 ft. Перегрузка: .82 g



### JEFFERSON SOVEREIGN

Год: '69  
Вес: 4800 lbs  
Максимальная скорость: 150 миль  
Время разгона до 60 миль/час: 8.5 сек.  
Время и скорость достигаемые при прохождении  
0.25 мили: 15.8 сек./90 миль  
Тормозной путь на скорости 70 миль/час: 244 ft  
300 ft. Перегрузка: .77g



### ABX AM2

Год: '70  
Вес: 3850 lbs  
Максимальная скорость: 130 миль  
Время разгона до 60 миль/час: 6.5 сек.  
Время и скорость достигаемые при прохождении  
0.25 мили: 14.5 сек./95 миль  
Тормозной путь на скорости 70 миль/час: 200 ft  
300 ft. Перегрузка: .81g



### COURCHEVAL CAVERA

Год: '69  
Вес: 3450 lbs  
Максимальная скорость: 135 миль  
Время разгона до 60 миль/час: 5.7 сек.  
Время и скорость достигаемые при прохождении

0.25 мили:  
Тормозной путь на скорости 70 миль/час: 14.2 сек./96 миль  
300 ft. Перегрузка: .80g



### PHAEDRA COUPE

Год: '32  
Вес: 1900 lbs  
Максимальная скорость: 130 миль  
Время разгона до 60 миль/час: 4.8 сек  
Время и скорость достигаемые при прохождении  
0.25 мили: 12.0 сек./199 миль  
Тормозной путь на скорости 70 миль/час: 220 feet  
300 ft. Перегрузка: .79g



### DOVER LIGHTNING VX

Год: '68  
Вес: 4000 lbs  
Максимальная скорость: 150 миль  
Время разгона до 60 миль/час: 6.9 сек.  
Время и скорость достигаемые при прохождении  
0.25 мили: 13.6 сек./104 миль  
Тормозной путь на скорости 70 миль/час: 227 ft  
300 ft. Перегрузка: .79g

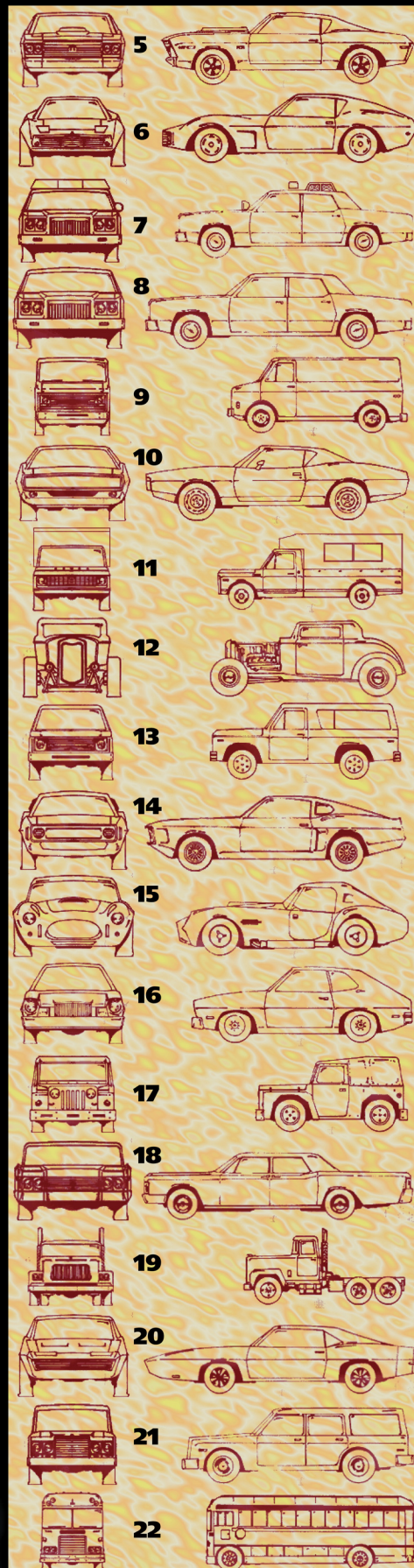


### PICARD PIRANHA

Год: '71  
Вес: 3700 lbs  
Максимальная скорость: 140 миль  
Время разгона до 60 миль/час: 6.3 сек.  
Время и скорость достигаемые при прохождении  
0.25 мили: 13.3 сек./102 миль  
Тормозной путь на скорости 70 миль/час: 180 ft.  
300 ft. Перегрузка: .84g



Продолжение следует...



13. Phaedra Clydesda 14. Phaedra Palamino 15. Phaedra Findly R 16. Phaedra Pony 17. Goon Wagon 18. Jefferson Sovere 19. Marx Truck 20. Picard Jackrabit 21. Vikea 420LG Wago 22. School Bus

# Leisure Suit Larry in Love for Sail!

## СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

### В ГОСТИНИЦЕ

Первый раз Ларри предстанет перед вами в несколько странном виде. Бедный ловелас закован и не может двигаться. Коварная Шамара спокойно берет его бумажник и уходит из комнаты, «угостив» Ларри сигаретой. Естественно, он не курит и поэтому выплевывает сигарету на кровать, которая тут же загорается. Пора спасать Ларри. Возьмите (**Take**) коробку с париком (**Lil'Hair Weave Kit**), лежащую на тумбочке слева от Ларри, и клещи (**«Vice» Grips**). Щелкните правой кнопкой «мышки» и выберите в появившемся меню **«Inventory»**. Теперь щелкните левой кнопкой на коробке с париком, откройте ее (**Open**) и достаньте оттуда

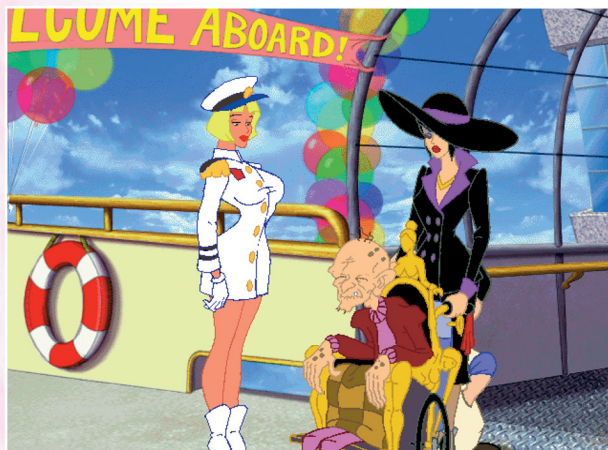
«Мужчина капитана». Он получит карточку игрока (**TMT Scorecard**). Выходите на палубу и идите влево (перемещайте курсор влево до тех пор, пока он не превратится в стрелочку, затем щелкните левой кнопкой мыши). Вы увидите пожарный ящик (**Fire Hose Cabinet**) и толстую женщину по имени Пегги (Peggy). Пегги может и не быть, но не волнуйтесь – вы еще встретите ее. Откройте пожарный ящик и возьмите пожарный шланг (**Fire Hose**). Если вы видите женщину-

пирата, то щелкните на ней и поговорите (**Talk**) с ней. В правом верхнем углу появится меню. Это список тем для разговора. Выберите какую-нибудь тему (к примеру, **«Your name»**), и Ларри спросит об этом. Когда поговорите, выберите **«Goodbye»**. Идите налево. Посмотрите на дерево в виде овцы (**Topiary sheep**), возьмите фрукт (**Kumquats**). Если хотите - поговорите с Родом (**Rod**). Щелкните правой кнопкой, выберите **Inventory** и посмотрите (**Look**) на карточку игрока. Вы узнаете, что соревнование состоит из шести испытаний: игра в подковы, игра в кости, кегельбан, конкурс на лучшего любовника, соревнование блюд, конкурс на лучшую одежду. Пора переходить к одному из них.

### КОНКУРС НА ЛУЧШЕГО ЛЮБОВНИКА (LOVEMASTER 2000).

Вызовите карту корабля и идите в библиотеку. Идите направо. Поговорите с Викторией (**Victorian Principles**). В меню предметов разговора выберите **Other** и напечатайте что-нибудь. Когда Виктория отвернется, возьмите клей (**Mucilage**). Это пока все, что

вам нужно. Попробуйте с Викторией, обратитесь к карте и идите к бассейну (**Clothing Optional Pool**). Идите налево. Дик (**Dick**) попросит Ларри раздеться. Придется подчиниться. Когда Ларри переодеется, он пройдет дальше и встретит прекрасную девушку по имени Дрю (**Drew Baringmore**). Поговорите с ней. Спросите ее о книге (**Your book**). Пока попрощайтесь с Дрю и идите к себе в каюту (**Cabin 0**). В каюте возьмите туалетную бумагу (**Toilet Paper**) и синий флакон (**Spray Can**). Вернитесь к Дрю и



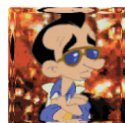
спросите ее еще раз о книге. Теперь Дрю разрешит ее забрать. Следуйте в библиотеку. Спросите у Вики о чем-нибудь и, когда она отвернется, возьмите желтую книгу. Щелкните правой кнопкой и выберите **Inventory**. Теперь щелкните на книгу в желтой обложке (**«Prudish and Proud»**). Снимите обложку (**Remove jacket**). Щелкните на книгу, которую вы взяли у Дрю (**«The Erotic...»**), и используйте ее (**Use**) на обложке (**«Prudish and Proud» Book Jacket**). Закрыйте **Inventory**. Щелкните на стопке книг и используйте на ней эротическую книгу (**«Erotic» Book in «Prudish» Jacket**). Все, что нужно – сделано. попрощавшись с Викторией, посмотрите карту корабля. Отправляйтесь к месту проведения конкурса **LoveMaster 2000 (Sexual Prowess Competition)**. Щелкните на огромных губах и ис-



спильку (**Needle**). Щелкните на клещи и используйте их (**Use**) на шпильке. Вы получили изогнутую шпильку (**Bent Needle**). Закройте окно исследований и используйте шпильку на наручниках (**Handcuffs**). Прекрасно! Ларри освободился! Осталось выбраться из горящей комнаты. Щелкните мышкой на стеклянной двери (**Glass Patio Door**), выберите **«Other»** и напечатайте: **«Break»**. Ларри спасен. После такого приключения неплохо бы отдохнуть. Как? Конечно же отправиться в круиз.

### НА КОРАБЛЕ

После того, как Ларри поздоровается с капитаном и получит ключ от своего номера, он окажется в огромном хол-





пользуйте на них свою карту игрока (**TMT Scorecard**). Посмотрите на бедного Ларри. Ему никогда не выиграть этот конкурс. Нажмите (**Push**) на зеленую кнопку на стене. После этого идите в библиотеку. Поговорите с преобразившейся Викторией. Спросите ее о погоде. Вики возьмет инициативу на себя, и вы ничего не сможете сделать. Когда Ларри окажется у себя в каюте, обратитесь к карте и снова идите в библиотеку. Спросите ее о сексе, поговорите еще и, наконец, спросите Вики о **LoveMaster 2000**. Ларри с Викторией пойдут туда, и она победит в этом



конкурсе, набрав рекордное количество очков. Первый этап пройден. Переходим к следующему.

### КОНКУРС ОДЕЖДЫ (BEST-DRESSED MAN)

После победы в конкурсе любовников отправляйтесь на конкурс одежды (**Best Dressed Competition**). Щелкните на ширинку манекена и расстегните ее (**Unzip**). Ларри пройдет проверку на качество одежды, компьютер выдаст оценку: два (из ста возможных). Безрадостно, но стоит ли унывать? Откройте карту и идите в большой зал на носу корабля (**Captain Queeg's Ballroom**). Проходите через главные двери. Подойдите к женщине, сидящей за столом. Это Джемми Ли (**Jamie Lee**). Поговорите с



ней. Выберите **Other** и напечатайте «leisure suits». Джемми согласится сделать для Ларри костюм, но где взять материал? Вызовите карту корабля и идите в комнату со скульптурами (**El Replicant Sculpture Garden**). Посмотрите (**look**) на ноги правой скульптуры (**Venus's Foot**), а затем вытащите (**Take**) пару игральные кости из большого пальца (**Big Toe o'Venus**). Сходите куда-нибудь (все равно куда), а затем возвращайтесь. Скульптор уже ушел, и Ларри может залезть по лестнице. Щелкните

на ящик с инструментами и возьмите отвертку (**Screw-driver**). Теперь отправляйтесь в служебную комнату (**Employees Only**). Идите направо, не обращая внимания на лазеры и появившееся оружие. Щелкните на двери, выберите «Other» и напечатайте «Push». Ларри зайдет внутрь. Возьмите тубик возбуждающего желе (**KZ Brand Jelly**) (он лежит рядом с кофеваркой) а также шнур (**Jackpot Preventer**). Теперь взгляните на свою карту и идите на капитанский мостик (**Bridge**). Ис-

пользуйте отвертку (**Screw-driver**) на зеленом ящике (**Electrical Junction Box**). Теперь используйте шнур (**Jumper Wire**) на одном из предохранителей. Поднимитесь (**Climb**) по лестнице и вы увидите, что когда будет звучать объявление, паруса поднимутся. Это именно то, что нам нужно – ведь парус и костюм Ларри сделан из одного материала. Осталось только отрезать часть паруса и отнести материал Джемми. Но у нас нет ножа? Придется его где-то утащить. Идите в кафе (**The Heaving Ho**). Осмотрите комнату. Видите, слева на столе стоит здоровая чаша бобов? Поешьте их (**Eat**). Поговорите с человеком, сидящим справа. Это Вонг (**Wang**), он готовит мясо. Поговорите с ним еще раз. Потом он уйдет. Возьмите нож (**Carving Knife**) и лампу (**Heat Lamp**). Используя карту, вернитесь на капитанский мостик и поднимитесь по лестнице. Когда парус поднимется, используйте нож на нем. К сожалению, объявление будет коротким, и парус свернется вместе с Ларри. Придется ему переночевать на мачте. С утра парус раскроет-



ся, и Ларри освободится. Отправляйтесь к Джемми Ли, поговорите с ней и используйте на ней материал (**Polyester Cloth**) и.... Ларри опять раздет. Когда он окажется у себя в комнате, направьте его к Джемми в третий раз. Прочитайте записку, проходите дальше по коридору и откройте в дверь со звездами (**Stage Door**). О! Ларри попал на выставку модной одежды, да еще как участник! К сожалению, его опять раздели. Ларри опять придется пробираться к себе в каюту нагишом. Из каюты отправляйтесь на конкурс лучшей одежды. Как и в прошлый раз, расстегните ширинку у манекена и заходите на постамент. Вот это совсем другое дело. 100 очков из 100 возможных, 2 из 6 состязаний позади.



### ИГРА В КОСТИ (THE CRAPS TOURNAMENT)

Идите в казино (**Pair o' Dice Casino**). Подойдите к игальному столу, Щелкните на Ларри и выберите «Fart». Поговорите с крупье (**Croupier**). Щелкните на игровом поле и выберите «Play». Проиграли? Попробуйте еще раз. После того, как крупные даст вам кости, щелкните правой кнопкой мыши, выберите **Inventory**. Используйте туалетную бумагу на сувенирных костюях (**Souvenir Dice**). Щелкните на игровом поле и используйте на нем обновленные кости (**Shaved Dice**). Теперь игра пойдет. Как только Ларри начнет выигрывать, к нему подойдет девушка и предложит сыграть в стрип-кости у нее в каюте. Ларри, естественно, согласится.

Правила игры достаточно





просты. Вы бросаете кости, делаете ставку, и говорите что-то типа: «У нас с тобой вместе четыре шестерки». При этом щелкните на кость с шестерками в нижнем левом углу и над цифрой «4». Противник может повысить ставку (**Bet**): «Не четыре, а семь шестерок». Вы можете усомниться в этом и проверить его кости (**Challenge**). Если у вас в сумме семь и более шестерок – вы проиграли, если меньше – выиграли (круг с точкой посередине считается за любую фишку). Каждый проигрыш обходится в 100 долларов. Когда деньги кончатся, в ход идет одежда, оцениваемая от 100 до 300 долларов. Вот и все основные правила. Сохраняйтесь после каждого выигранного тура, блефуйте, не забывайте, что вас могут обманывать, и победите.

Итак, после того, как вы выиграете у девушки все деньги и разденете ее, она предложит Ларри выпить. Он согласится, и ковар-



And now, here's a tiny fraction of the hundreds of scenes in "Leisure Suit Larry 2: Love For Sail!" Enjoy!

ная девушка подсыплет в вино таблетки, от которых у Ларри начнутся галлюцинации. Когда наш герой очнется, выяснится, что его одежда пропала. Ему придется опять возвращаться в свою каюту голым. Зато Вы выиграли в третьем конкурсе. Осталась ровно половина.

#### ИГРА В ПОДКОВЫ (POOR DECK HORSESHOES).

Идите в каюту 510 (**Cabin 510**). Возьмите со стола таблетки (**Orgasmic Powder**). Теперь отправляйтесь на боковую палубу (**Promenade Deck**) и поговорите с Пегги. Спросите ее о «**Cabin Boy**», «**Break Room**», а также о «**locker**» и



«**combo**». Последние два слова нужно напечатать самому. Итак, в конце разговора вы будете знать, что за дверью в служебной комнате (**Employees Only**) сидит йог с непроизносимым именем «**Xqwzts**». Идите в эту комнату. Чтобы открыть эту дверь, щелкните на втором слева в нижнем ряду сейфа, выберите «**Open**» и введите код: 38-24-36. Поговорите с ним о фотографиях (**Photographs**), спросите, как он сделал эти фото (**How?**), напоследок купите у него свою фотографию (**Buy pictures**). Выходите из комнаты йога и

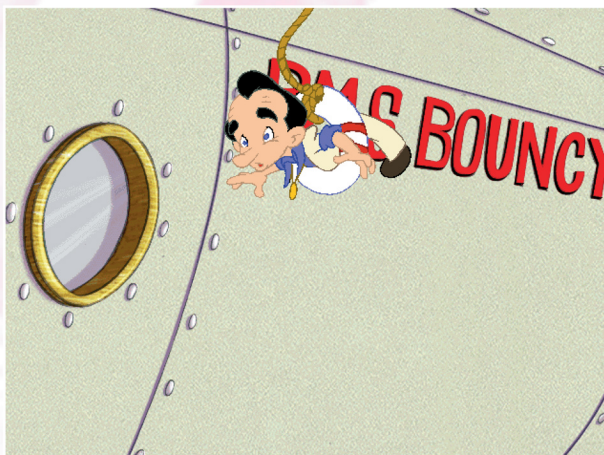
идите на боковую палубу. Еще раз поговорите с Пегги. Задайте ей все вопросы о йоге («**Xqwzts**», «**Xqwzts's hobby**» и т.д.). Идите в главный холл (**Das Grande Atrium**). Поговорите с Питером (**Peter the Pusher**) о паспорте (**Passport**). Вам нужно удостоверение с фотографией? Давайте сделаем его. Используйте клей (**mucilage**) на фотографии (**Dirty Pictures**), а намазанную клеим фотографию (**Sticky Photograph**) на карточке от каюты Ларри (**Your Cabin Keycard**). В результате мы получили удостоверение с фотографией (**Photo ID**). Дай-

те удостоверение Питеру, и он принесет Ларри паспорт. Идите к йогу и поговорите с ним о паспорте, затем покажите ему свой паспорт. Йог удерет с ним, но оставит Ларри ключ (**Custodial Key**). Возьмите его. Идите на кормовую палубу (**Poop Deck**). Познакомьтесь с девушкой обо всем, а затем идите в комнату со сценой (**Proud Lil' Seaman Lounge**), проходите дальше и поговорите с барменом. Закажите у него лимонный сок (выберите **Other**, а затем напечатайте: **Lime Juice**). Теперь попросите коктейль «Гигантская Эрек-

ция» (**Gigantic Erection**). Когда бармен уйдет, отойдите от окна и заходите в зеленую дверь. Это гримерная Джаггс (**Juggs**) – тех девушек, с которыми Ларри разговаривал на кормовой палубе. В комнате поменяйте дезодорант (**Spray Deodorant**) и силиконовую смазку, которую вы взяли в комнате у Ларри (**Silicone Lubricant**). Нажмите (**Push**) на красную кнопку (**Button**). Выходите из гримерной и поднимайтесь по лестнице. Возьмите желтую лампу (**Spotlight**), используйте на патроне

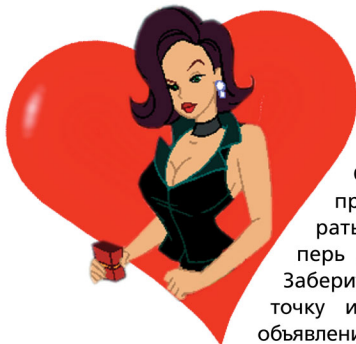
( **E m p t y**

**Socket**) красную лампу (**Heat Lamp Bulb**). Идите к бармену и закажите еще один коктейль «**Gigantic Erection**». Когда он уйдет, зайдите в гримерную и нажмите на красную кнопку еще раз. Идите к себе в каюту. Используйте пожарный шланг (**Fire Hose**) на трубе, за лестницей (**Water Pipe**) и возвращайтесь обратно. Посмотрите, какой эффект дали ваши манипуляции с лампой и дезодорантом! Когда Ларри снова окажется в своей каюте, возвращайтесь на место последнего шоу и поднимитесь по правой лестнице. Возьмите пояс с лампочка-



ми (**Clothing Chase Lights**) и идите налево. Заберите пульт дистанционного управления (**Remote Control**) и идите на соревнование по метанию подков (**Horseshoes Competition**). Вставьте карточку игрока (**TMT Scorecard**) под хвост скульптуре (**Card Slot**), щелкните на игровом поле (**Horseshoe Court**) и выберите «**Play**». Да, игрок из Ларри плохой, придется прибегнуть к некоторым хитростям. Вытащите свою карточку и отправляйтесь в комнату со скульптурами (**El Replicant Sculpture Garden**), поднимитесь по лестнице и намотайте пояс с лампочками (**Battery Powered Chase Light**) на шип, торчащий из потолка (**Steel Spike**). Возвращайтесь к соревнованию по метанию подков. Снова засуньте карточку в скульптуру, используйте на игровом поле пульт ДУ





**(Remote Control)** и попробуйте сыграть снова. Теперь другое дело! Заберите свою карточку и послушайте объявление о Вашей победе. Четвертое испытание позади. Осталось только два.

### КЕГЕЛЬБАН (TAIL DECK BOWLING)

Давайте проверим способности Ларри в игре в кегли. Идите на площадку для кегельбана, вставьте карточку игрока между клякми моржа, возьмите шар (**Bowling Ball**), щелкните на игровую площадку (**Bowling**



**Alleys**) и выберите **«Play»**. Да уж, слабовато. Идите в комнату йоги, используя отвертку, откройте вентиляционную решетку и вползите внутрь. Ого, ну и звуки! Щелкните на Ларри (**You**) и затем на **«Undress»**. Это, действительно, интересно..... Опять приходится пробираться в свою каюту голым. Зато какой сюрприз ждет Ларри у него в номере! Прекрасная женщина, да еще такие заманчивые предложения! Ларри не может отказаться. Нужно только выяснить, где живет эта загадочная женщина. Поднимите платок (**Lace Hanky**), который она бросила у Ларри в комнате, и ступайте в кафе (**The Heaving Ho**), пройдите через весь зал в десертную комнату. Посмотрите на стул, на котором сидела женщина в черном (левый нижний угол стола), и возьмите завешание (**Life Insurance**



**Policy**). Прочитайте его. Теперь идите в центральный холл и спросите Питера об Аннетте (**Annette B. Boning**) – именно так зовут девушку. Естественно, он ничего не скажет. Тогда позвоните по телефону и спросите о девушке еще раз. Повторите звонок второй раз. Подойдите к Питеру и спросите его о вашем счете (**My Account**). Когда Питер уйдет, посмотрите на телефон, стоящий у него на столе (**Purser's Phone**). Нажмите на телефоне красную кнопку и вы узнаете номер ее каюты. Идите туда (**Owner's Suite**),



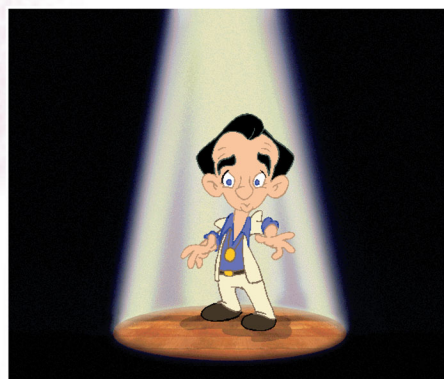
откройте дверь. Темно. В кровати, наверное, лежит Аннетт? Присоединитесь к ней (**Climb in**). Ничего себе! Оказывается в постели лежала не Аннетт, а ее старый муж! Ларри опять возвращается к себе раздетым. После того, как Ларри оделся, рискните еще раз. Идите к Аннетте, позвоните в звонок и поговорите с ней. Покажите ей завешание, и Ларри – обладатель пятисот миллионов долларов. Но он еще не выиграл конкурс игроков в кегли! Да это же проще простого! Обратитесь к карте и идите в рабочее помещение (**«Aft**

**Hold»**). Используйте на двери ключ (**Custodial Key**), который дал Ларри йог. В помещении примените на дверце (**Hopper Door**) дезодорант (**Deodorant Spray**). Также используйте **KZ Sexual Lubricant** на женском платке (**Women's Handkerchief**). Наконец-то пришла пора выигрывать! Идите на площадку для кегельбана, вставьте карточку в морду моржа, возьмите шар и используйте на нем смоченный платок (**Treated Handkerchief**). Кликнув на игровом поле (**Bowling Alleys**), выберите **«Play»**. Готово. Пятое испытание выиграно.

### КОНКУРС ПОВАРОВ (CAPTAIN'S COOK OFF)

Посмотрите на карту и идите на кухню. Возьмите рыбу, завернутую в журнал (**Wrapped Fish**), горшок (**pot**) и соль (**salt**). Прочтите журнальную страничку (**Magazine Page**), которую вы только что подобрали. Изучите рецепт; по нему нужно приготовить блюдо, для которого нужны: бобровое молоко, лимонный сок, соль, плесень и фрукт. Используя карту, спуститесь в комнату с бобрами (**Lower Aft Hold**) и откройте дверь (нужно воспользоваться ключом). Щелкните на каком-нибудь бобре, выберите **Other** и напечатайте **Milk**. Вот это шоу! И теперь у нас есть бобровое молоко. Сходите в библиотеку и посмо-

трите на книгу в зеленой обложке. Идите к Дрю и поговорите о Фоккере (напечатайте **«fokker»**). Ларри пригласит Дрю к себе в каюту, но она откажется, т.к. у нее нет одежды. Нужно попробовать добыть ее. Идите в багажный отсек (**Forward Hold**), откройте дверь, заходите внутрь и подберите чемодан Дрю. Вернитесь к девушке и заговорите о чемодане (**Suitcase**). Дрю и Ларри отправятся к нему в гости. Когда девушка пойдет в душ, подойдите к унитазу (**Toilet**) и спустите воду (**Flush**). Дрю испугается и убежит. Сходите куда-нибудь и вернитесь в каюту Ларри. Возьмите плесень (**Mold**) из душа и отправляйтесь на кухню. Используйте молоко (**Venezuelan Beaver Milk**) на аппарате для приготовления сыра (**CyberCheese 2000**). Получился отличный сыр. Используйте фрукт



(**Kumquats**) на сыре (**Cheese**), а на получившемся блюде (**Kumquat Quiche**) – таблетки (**Orgasmic Powder**). Можете идти на конкурс поваров. Щелкните на стол (**Conveyer Belt**) и используйте на нем свое блюдо (**Quiche de Larry**). Судьи попробуют его и объявят Ларри победителем.

### ВСТРЕЧА С КАПИТАНОМ

Все испытания пройдены, пора получать награды. Идите к каюте капитана (**Captain's Quarters**), постучите в дверь (нужно напечатать **«Knock»**). Поговорите с капитаном и покажите ей свидетельство (**Stock Certificate**).

Вот и все. Наконец-то Ларри добился того, что хотел, а вы прошли игру.



Сергей ЛЯНГЕ

В ближайшее время выйдет достаточно большое количество стратегий в реальном времени.

«Страна Игр» постарается постоянно держать своих читателей в курсе дела.

В прошлом номере мы рассказали о Dominion'e, а в этом мы хотим представить Dark Reign.

# DARK REIGN

## THE FUTURE OF WAR

### Spider Bikes Вело-паук



Предназначенный для разведки очень быстрый вид транспорта, с легкой броней и слабым оружием.

### Light Tank Легкий танк



Эти легкие танки созданы для выборочной охоты. Небольшие группы танков могут совершать быстрые налеты на «арвестеры» противника и, нанеся значительный вред, успеть убраться восвояси до появления подкреплений врага. Не очень мощны, но довольно большая скорость компенсирует это. Вооружен легкой пушкой.

### Attack Bike Атакующий мопед



Это очень удачные по конструкции легкие и компактные мопеды, снаряженные легким автоматическим оружием.

### Hostage Taker Tank Накопитель

Это приятное небольшое добавление к меню вашей техники. Захватывает вражеского пехотинца, прикрепляет к нему бомбу и посылает обратно по направлению к его собственной базе. Возникающий в результате

взрыв должен приятно порадовать ваше командование.

### Rocket Launcher Ракетная пусковая установка

Ракетные Пусковые установки могут поражать вражескую технику с большого расстояния, с большой вероятностью точного попадания.

### Infantry Пехота



Пехота многочисленна и разнообразна: от солдат с огнеметом, лазерными винтовками, ракетницами до «простых» автоматчиков.

### Sniper Снайпер



Снайперы, как правило, скрываются за деревьями или камнями, ждут, пока вражеское формирование (точнее, какой-нибудь заблудший воин противника) не приблизится. Снайпер может стрелять, находясь в укрытии и будучи невидимым, но он не может в это время перемещаться. Вооружен снайперской винтовкой.

### Saboteur Саботажник



Этот тип пехоты пригоден для совершения



диверсий на базах противника. Вооружен лазерным пистолетом.

### Spy Шпион



Шпион может проникать на территорию баз противника и узнавать многие интересные вещи. Вооружен лазерным пистолетом.

### Suicide Bomber Бомбометатель.



Эти ребята загружены полностью всеми возможными взрывчатыми веществами, посему очень неприятны. Вооружены бомбами.

### Freedom Fighter Борец за свободу



Борцы за свободу — уникальное явление в частях Freedom Guard.

Они специализируются на быстрых и смертельных атаках, из которых иногда не возвращаются. Вооружены лазерными винтовками.

### Heavy Weapon Freedom Fighter Тяжелая пехота Борцов за свободу



Более мощный тип пехоты Freedom Guard.

### Mechanic Механик



Механики очень полезны для ремонта и обслуживания строений базы.

### Medic Медик



Медик в процессе сражения может оказаться очень кстати для любого вашего пехотинца.

### Scouts Скаут (Разведчик)



Эти небольшие аппараты идеально подходят для разведки. Маскируясь в деревьях и камнях они могут наносить неожиданные удары по тылам противника. Вооружен лазерным оружием.

### Light Artillery Легкая артиллерия



Артиллерия может наносить свои удары навесом — через горы, лес и здания.

### Heavy Tank Тяжелый танк



Более дорогой, медленный, неповоротливый, но очень и очень мощный танк. Каждое попадание конкретно.



### Self Propelled Artillery Мобильная артиллерия



Эти подвижные пушки могут в считанные секунды разнести все, что угодно. Чрезвычайно опасны. Вооружены мощными артиллерийскими орудиями.

### Attack Chopper Штурмовой вертолет



Очень быстро движущиеся вертолеты, поражающие врага ракетами и затем молниеносно уходящие из-под удара.

### Imperium VTOL Имперский штурмовик



Эти штуки очень помогают объяснить танкам противника, насколько они не правы.

### Tripple Rail Hover Tank Танк с тройной рельсовой пушкой



Эти танки чрезвычайно грозны и эффективны при за-



щите вашей базы, хотя большая группа быстрых аппаратов вполне возможно принесет с собой множество проблем.

### APC (Armored Personnel Carrier) БМП (Боевая Машина Пехоты)



Полезная штука для быстрой транспортировки пехоты. Скорость перемещения пехотинцев возрастает значительно.

### Imperium Walker Имперский «ходок»



Очень быстры. Вооружены лазерной пушкой.

### Imp Construction Crew Имперский строитель



Всегда и везде требуется более-менее квалифицированная рабочая сила. И желательна механизированная. Невооружен.

### Imp Mobile Mechanic Healer Имперская передвижная ремонтная мастерская



Полезная штука в плане починки техники в процессе сражения. Чем-то схожа с медиками (по эффекту).

### Hover Marine Имперские морские пехотинцы



Вооружены химическими гранатами.

### Fire Support Marine Имперские морпехи



Аналогичны по эффекту с Heavy Weapon Freedom Fighter. Вооружены плазменными ружьями.

### Strike Marine Имперские легкие морпехи



Аналогичны по эффекту с Freedom Fighter. Вооружены лазерными ружьями.

### Imp Hover Transport Имперский транспорт



Самое распространенное транспортное средство в Имперских частях. Перевозит пехоту через

труднопроходимые места.

### Mobil Air Defense Мобильная противовоздушная защита



Очень и очень полезная вещь для борьбы с воздушными целями. Скорость стрельбы средняя. Вооружен двойным лазером.

### Chemical Mortar Мортира



Мобильная установка. Обладает значительной убойной силой. Вооружена химическими ракетами.

### Cruise Missile Launcher Управляемая ракетная установка



На вооружении противотанковые ракеты.

### FG Resource Transport Транспорт повстанцев



Может пригодиться для любой транспортной перевозки.



# ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК

## ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ

Окончание. Начало в номере 3(11) за апрель 1997 года



### Спецприемы

- ⇒, ⇒+3+4, 1+2 – Spiral Launch, Spiral Dive
- ⇒+2 – Backfist
- ⇐+1, 1, 1, 1, 1 – Spinning Hilt Strikes
- ⇐+3, 3, 3, 3, 3 ⇒+4
- 4, 4, 4 3
- ⇐+3+4 – Flipping Stomp
- ⇒, ⇒+4 – Jumping Knee
- 3, 4 – Lightning Kick ⇐⇒
- ↓#, ⇐+3 – Spinning Sweep
- 2, (3 ↓+3) – Punch
- ⇐+2 – Kunai Stab
- ⇐+2 – Kunai Murder
- ⇒, ⇒, H+2 – Kunai Advance
- 1~2, 1, 4~4, 4, 1, 2, 3, 2

### Комбы

- ⇐+2 – Uppercut (combo starter)
- ⇒, 1, ⇒, 2~3
- ⇒, 1, ⇒, ⇒+4, ⇒, ⇐+1
- ⇒, H, ⇐+1~1, ⇐+3~3~3



### Спецприемы

- ⇒+1, 1, 1 – Bear Heaven Cannon
- <на земле> ↓+1+2 – Spring Hammer Punch
- 2, 1, 2 2 – Elbows, Uppercut
- 1, 1, 1 – Bear Punch Combo
- 1+2 – Bear Knuckle
- (Стоя)+1+2, 1+2 – Double Uppercut, Hammer
- ⇐#+(1, 2, 1) (2, 1, 2) – Bear Swing
- ⇐+(1, 2, 1, 2) (2, 1, 2, 1) – Uppercut Rush
- ⇐, ⇐, ↓, ⇐+2 – Megaton Claw
- ⇒, (⇒, ⇒)+1+2 – Bear Scissors
- ⇐+3+4 – Hip Press

- ↓#, ⇐+1, 2, 1, 1 – Wild Swing
- ↓#, ⇐+2, (⇒ ⇐ ↓)+1 – Short Bear Rush
- ↓#, ⇐+1, 2, (⇒ ⇐ ↓)+1 – Medium Bear Rush
- ↓#, ⇐+1, 1, 2, (⇒ ⇐ ↓)+1 – Long Bear Rush
- 3+4 – Sit Down
- <sit down> ⇐ – откат назад
- <sit down> ⇒ – откат вперед
- <sit down> 1, 2, 1, 2 – Bloody Claws
- ⇐, ⇒+2+3 – Salmon Hunter
- ⇐+1+2 – Terrible Claw
- ⇐+1+2, ⇒, ⇐, ⇐, ⇐, ⇐, ⇐, ⇐ – Rolling Bear
- ↓+2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1+2, 1+2



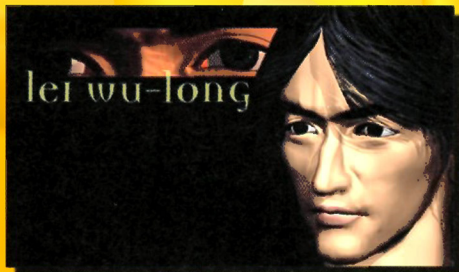
### Спецприемы

- 2, 2 – Double Knuckle
- 1, 2 2 – Punch
- ⇐, ⇐+4 – Blazing Kick
- ↓#, (⇐ ⇐ ⇐)+4 – High Flip Kick
- ↓#, (⇐ ⇐ ⇐)+4 – Low Flip Kick
- ↓#, (⇐ ⇐ ⇐) – Feint Flip Kick
- 4, 3, 4 – Spinning Kick Combo
- 1, 1, 1, 1, 1 – Fist Flurry
- ⇒+2, 2, 2 – Dragon Knuckle Combo

⇒+1,1,1,1,2,2,2 – Fist Furry and Dragon Knuckle  
↓#, (↖\_↑\_↗)+3+4 – Flip Drop  
(сидя)+3,3,3,(3\_⇒+3)  
3,3,(3\_⇒+3)  
↓#, (↖\_↑\_↗)+3 – Dragon Slide  
(Н+4)~(↑+3)  
(сидя)+4,(Н+4)~(/+3)  
⇒,⇒,Н+3+4 – Dropping Slide Kick  
(Сидя)+4,4,4,4 – Razor Edge Combo  
(Сидя)+4,Н+4,3,4  
⇒,⇒+3 – Axe Kick  
⇐,⇐,Н+3+4 – Back Handspring  
(Стоя)+3,3 – Double Axe Kick  
⇒,⇒,(⇒\_⇒)+3 – Silver Slash  
⇒,⇒,Н+3,4,(4\_⇒+4\_↓+4) – Shredder Combo,  
(Стоя)+3,3,↓+3,3.... – Бесконечное комбо  
(Сидя)+3+4 – Silver Cyclone  
↗+1+2 (↑,↑ для отмены) – Silver Fang  
↖+1,2,2,1,3,3,3,4,3,4

#### Комбы

↖+2 – Uppercut (начало комбы)  
↗+4 – Jump Kick (начало комбы)  
↓,(↑\_↗)+4 – Flip Kick  
,3,3,3 +3  
,(C)+4,Н+4,3,4  
,4,3,4  
,(C)+3,3,3  
,(Стоя)+3,3  
,1,2,2,2



#### Спецприемы

1,2 – Punch, Turning Fist  
1+2 – Spinning Punches  
3,3 – High Crescent, Turning Heel Sweep  
4~3 – Flying Wheel Kick, Quick Drop  
3~4 – Crescent Kick  
3~4,↑,↑,↑ – Crescent Kick в прыжке  
(Стоя)+4 – Front Kick  
⇒,⇒,⇒+3 – High hook Kick  
⇐+3+4 – Quick Turn  
↓+3+4 – Quick Drop (упасть на землю)  
<back> 1 – Turn Over (упасть спиной вверх)  
<face> D+1 – Turn Over (упасть на спину)  
<face> 4~3 – Slide (после отката)  
<lying> 3+4 – Kangaroo Kick (если оппонент находится у вашей головы)  
<lying> 3+4 – Spring to feet (если оппонент ближе к ногам)  
<lying> ↗ – Quick Rise (если оппонент

стоит у ваших ног)  
<lying> 3,4 – Footsweep, Jumping Hook (если оппонент стоит у вашей головы)  
⇒,Н+4,1,2,3,(4\_↓+4)  
⇒+4,1,2,3,4  
↗,4,4 – Foot Sweep, Jumping Hook Kick  
4~4,3,3 – Dropping Ankle Kick, Rolling Kicks  
⇒,Н+2,1,2,1 – Guard Melting Punches  
⇒,Н+1,2,1,2,(3\_4)  
⇒,Н+3,(4\_↓+4) – Charging Crescent, (Front Kick, Sweep Kick)  
⇐+1+4,3,3,3,3,4  
1,2,1,3+4,2,1,4,1,2,3  
1,2,1,3+4,2,1,4,1,4,4  
1,2,1,3+4,3+4,3+4,1,1,2

#### Комбы

↖+2 – Uppercut (начало комбы)  
↗+4 – Jump Kick (начало комбы)  
,⇒,Н,1,2,1,2,4  
,4~4,3,3  
,1,2,1,3



#### Спецприемы

2,2 – Double Knuckle  
1,2  
1,1,1,1,1 – Fist Flurry  
⇒+2,2,2 – Dragon Knuckle Combo  
⇒+1,1,1,1,2,2,2 – Fist Furry and Dragon Knuckle  
3,3,(3\_⇒+3)  
(C)+3,3,3,⇐3\_⇒+3⇒,4  
⇒,⇒,(⇒\_⇒)+3 – Dragon Slash  
↓#, (↖\_↑\_↗)+4 – High Flip Kick  
↓#, (↑\_↖\_↗)+4 – Low Flip Kick  
↓#, (↑\_↖\_↗)+3+4 – Flip Drop  
(C)+4,3  
↓#+4,3  
3+4,3 – Double Flip Kicks  
4,↑+3  
(Стоя)+4,3 – Front Kick, Flip Kick  
(Стоя)+3,4 – Side Kick, Flip Kick  
3,4  
↓#,3,4 – Low Spin Kick, Flip Kick  
(C)+2,3  
↓#+2,3  
↗+4 – Dragon's Tail  
(↖\_↑\_↗)+3,4 – Jump Kick, Flip Kick  
4,3,4 – Spinning Kick Combo  
↓#,↗,↗+3 – Dragon Slide  
↗+1+2  
↗+1,2,2,1,3,3,3,4,3,4  
↖+1,2,2,1,3,3,↓+3,(3\_4),4,4  
↖+1,3,2,2,3,↓+3,↓+3,(3\_4),4,4

↖+1,3,2,2,3,3,3,4,3,4

#### Комбы

(Стоя)+4,3 – Front Kick, Flip Kick (начало комбы)  
,(C)+3,3,4  
,(Стоя)+4,3  
,3,3,3  
,3,4,3



#### Спецприемы

⇒+1 – Rushing Uppercut  
(1~1,1)\_↖+1,1 – Catapult Combo  
↓#,↖+4 – Back Leg Sweep  
<BLS> 3 – Penetrating Bow Leg  
3+4,4,4  
(C)+2~(Н+3)  
↖+1,1  
↖+3 – Punt Kick  
↖+2,1 – Death Push, Big Punch  
1+2 – Double Strike  
↖+2,(3\_4) – Death Push  
(C)+4,(Н+4\_↓+4\_1)  
1,1,4,3 – Catapult, Sweep, Bow Leg  
4,4,(Н+4\_↓+4\_1)  
↖+1,4,3 – Overhead Chop, Back Sweep, Fan Leg  
⇒,⇒+1 – Dashing Left Elbow  
↓#,↖+1 – Dashing Punch  
↓#,↖+2 – Dashing Right Elbow  
1~2,1 – Dashing Punch, Heaven Cannon  
1~2,3 – Dashing Punch, HK  
1~2,4 – Dashing Punch, LK  
⇒,⇒+1,4 – Dashing Elbow, Kick  
1+4,3 – Club Fist, Sweep, Bow Leg  
2+3,1 – Death Push, Punt Kick, Uppercut  
(Стоя)+2,2 – Slice Uppercut, Elbow  
(Стоя)+2,1,1 – Slice Uppercut, Catapult Combo  
(Стоя)+2,4,Н+4 – Slice Uppercut, Sweep, HK  
(Стоя)+2,4,↓+4 – Slice Uppercut, Sweep, Fan Kick  
(Стоя)+2,4,1 – Slice Uppercut, Sweep, Uppercut  
(Стоя)+2,1,4,3 – Slice Uppercut, Club Fist, Sweep, Bow Leg  
(Стоя)+4 – Blue Sky Cannon  
↗+3+4 – Earthquake Stomp  
⇒,⇒,⇒+3 – Jumping kick  
⇒+1+4 – Heaven Cannon  
2,1~1,2,3~3,3,4,4,1  
2,1~1,2,3~3,2,3,2,1  
2,1~1,2,3~3,2,1,4,3

#### Комбы

⇒+1+4 – Heaven Cannon (начало

КОМБ

,2+3,1

,3~2,1,1

,3~2,2

3~2,1,1 – (начало комб)

, (C)+4,1

⇨+1 – Rushing Uppercut (начало комб)

,2+3,1

, (C)+4,1



### MULTIPARTS

2+4 – Lifting Toss

<lifting toss> 1,2,1 – Falling Elbow

<falling elbow> 2,1,3 – Arm Lock

↓, ⇨, ⇨ + (1+2 пауза, 1+2) – Palm Grab

<palm grab> 3,4,3,1+2 – Neck Cutter, Arm Bar

<palm grab> 1,3,2,1 – Standing

Reverse Arm Lock

<SRAL> 3,1,4,1+2,1+2 – Rear Gatelatch

Falconwing Squeeze

<SRAL> 2,1,3,4,1+2 – Falling Reverse

Arm Lock

<palm grab> 2,3,4,2,2 – Knee Bash-

Neck Snap

<knee bash> 1,3+4,1,2,1+2 – Falling

Neck Snap

↓, ⇨, ⇨ + (3+4 пауза, 3+4) – Crab Claw

### Спецприемы

⇨, ⇨+1+2 – Double Palm

⇨+1+2 – Delayed Double Palm

1,2, ⇨+1+2

1,2,1,2, ⇨+1+2

⇨, ⇨+4 – Kneeling Kick

⇨, ⇨, (⇨\_⇨)+3

⇨+1 – Downward Chop

⇨+2 – Forearm Chop

(Стоя)+4 – Rib Kick

(C)+1~(H+4) или (↓#+1)~H+4

(C)+2~(H+4) или (↓#+2)~H+4

4,3,2

4,3,4 – Jamming Combo

4,3, ↓+4 – Jamming Combo Low

3,4,2

⇨, H, ↓, ⇨+3 – Rising Spin Kick

⇨+4,3

2,3

2, ↓+3

2,4 – Double Smash

3,3,2 – Spike Combo, Uppercut

3,3,(4\_↓+4) – Spike Combo,

↓\_↓+4,1

↓\_↓+2,4

↓\_↓+3,2

↓\_↓+3,H+4

↓\_↓+3,4

(1\_⇨+1),2, ⇨+3

(1\_⇨+1),2, ↓+3,(2\_4)

(1\_⇨+1),2

(1\_⇨+1),2,4 – Triple Smash 1

1,2,(3\_↓+3\_4) – Triple Smash 2

(1\_⇨+1),2,1,4 – Spark Combo

⇨+3,4 – Head Ringer

⇨+3,1,2 – Flash Combo

⇨+3,1,2, ⇨+1+2 – Assault Combo

⇨+3,3,3,(3\_4\_1\_2) – Rapid Kick Combo

⇨+3,3,3,1,2,f+1+2 – Rapid Combo, 2P,

Double Palm.

⇨+3,2,(3\_↓+3\_4\_1) – Swan Combo 1

⇨+3,2,1,4 – Swan Combo 2

⇨+3,2, ↓+3,(2\_4) – Alternating Swan

Combo

⇨+3,2, ↑+3 – Winds Edge Combo

⇨+4,3,4 – Hunting Kicks

⇨+1,2

⇨+(1+4)\_(2+3) – Attack Reversal

(1\_⇨+1),2,1,2,3,3,2,1,2,4

(1\_⇨+1),2,1,2,3,3,2,1,4,3

(1\_⇨+1),2,1,2,4,3,4,2,4,3

### Комбы

⇨+2 – Uppercut (начало комб)

⇨+4,3 – Falling Ankle Kick, Rising Spin

Kick (начало комб)

,1~2,1~2,4,3

, ⇨+4,3

, ↓+4,1, ↓+4,1

, ↓+4,1, ↓+3

, ↓+3,4

, ↓+3,2

↓+3,2 – (начало комб)

, ↓+4,1, ⇨+1~2,1+2

, ↓+4,1, ↓+4,1

, ⇨+4,1



### Спецприемы

1,2 1-2

2-3

2, ↓+3

1,4 P

⇨+3,4 – Double Jump Front Kick

⇨, ⇨+4 – Somersault Kick

⇨, ⇨+3,4,(4\_⇨+4\_↓+4) – Double Jump

Front Kick

(C)+1 – Tile Splitter

(C)+1, ⇨+2 – Tile Splitter, Death Fist

(C)+4,2 – Falling Leaf Combo

↓, ⇨+2 – Elbow Strike

(C)+2 – Stone Splitter (оппонент дол-

жен быть на земле)

(C)+1,4,2 – Tile Splitter, Falling Leaf

Combo

⇨, ⇨+2 – Flash Elbow

↓, ⇨+2,1 – Elbow Strike, Death Fist

↓, ⇨+2,2 – Elbow Strike, Leg Punch

⇨+1+2 – Super Death Fist

⇨+(1+3)\_(2+4) – Attack Reversal

1,2,3,2,1,2,1,4,2,1

1,2,3,1,4,2,1,4,2,1

1,2,3,1,2

### Комбы

↓#, ⇨+2,2,(C)+4,2 – Elbow Strike, Leg

Punch, Falling Leaf

⇨+2 – Uppercut (начало комбы)

⇨+4 – Jump Kick (начало комбы)

,1,(C)+4,2

,1, ⇨+3~4

,1, ↓, ⇨+2

, ⇨,1, ⇨,1~2~3

,2~3

, (C)+4,2



### Спецприемы

<на земле> ↓+1+2 – Spring Hammer

Punch

2,1,2 – Straight Punch, Elbow, Uppercut

1,1,1 – Hammer Combo

⇨+1,1,1,2 – Machine Gun Knuckle

1+2,1+2 – Hammer Knuckle, Double

Uppercut

(Стоя)+1+2,1+2 – Double Uppercut,

Hammer

⇨#, ⇨+(1,2,1\_2,1,2) – Knuckle Swings

⇨, ⇨, ↓, ⇨+2 – Megaton Punch

(⇨, ⇨)\_⇨+1+2 – Power Scissors

↓#, ⇨+1,2,1,1 – Wild Swing

⇨+3+4 – Hip Press

(C)+3+4 – Sit Down

<sit down> ⇨

<sit down> ⇨

<sit down> (1,2,1,2)\_(2,1,2,1)

⇨, ⇨, ↓, ⇨+1 – Exploder

(C)+1,2 – Blast Combo

↓#, ⇨,2,(⇨\_⇨\_↓)+1 – Short Hammer Rush

↓#, ⇨,1,2,(⇨\_⇨\_↓)+1 – Medium

Hammer Rush

↓#,1,1,1,2,(⇨\_⇨\_↓)+1 – Long

Hammer Rush

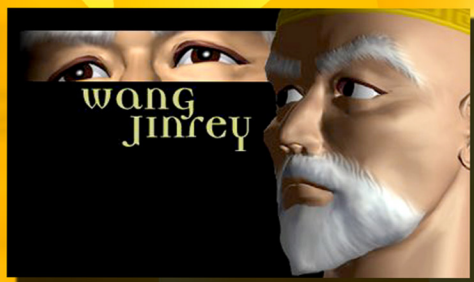
⇨+(1,2,1,2)\_(2,1,2,1) – Uppercut Rush

(⇨\_⇨)+3+4 – Head Slide

3+4 – Dive Bomber

⇨+4,1 – Dark Cutter

↓+2,1,1,1,2,1,2,1,1+2,1+2



### Спецприем

(1~1,1)\_(↖+1,1) – Catapult Combo  
 4,↓+4,(H+4\_↓+4\_1)  
 (C)+4,(H+4\_↓+4\_1)  
 (стоя)+4 – Sky Cannon  
 ↗+3+4 – Earthquake Stomp  
 (сидя)+2,1,1 – Slice Uppercut, Catapult Combo  
 ⇨,⇨+1+2 – Double Strike  
 ⇨+1+2 – Delayed Double Strike  
 ↘+2,1 – Death Push, Big Punch  
 ↘+3 – Punt Kick  
 ↓#,↘+4 – Back Leg Sweep  
 <BLS> 3 – Penetrating Bow Leg  
 ↘+1+2 – Lunging Low Double Fist  
 ⇨+2 – Front Strike  
 ⇨,⇨+1 – Heaven Cannon  
 ⇨+1+2 – Indigo Punch  
 ⇨+(1+3)\_(2+4) – Контратака  
 2~1,1,2,3~3,3,4,4,1

### Комбы

⇨,⇨+1 – Heaven Cannon (начало комб)  
 ,↓⇨⇨+2,↘+1+2  
 ,(стоя)+2,1,1,↘+1+2  
 ,4,↓+4,1,↘+1+2  
 ,↓#,↘+4,3,↘+1+2  
 4,↓+4,1 – (начало комб)  
 ,(C)+4,1,↘+1+2  
 (стоя)2+1,1 – (начало комб)  
 ,(C)+4,1,↘+1+2



### Спецприемы

2~3  
 2,↓+3  
 3,4 – Lightning Kick  
 ⇨,⇨+4 – Jumping Knee  
 ↗+3+4 – Flipping Stomp  
 ⇨,⇨+3+4,(1+2),(3+4)  
 ⇨+1,1,1,1,1,1 – Spinning Hilt Strikes  
 ↗+3,3,3,3,3\_⇨+4  
 ↗+2 – Spinning Fist Strikes  
 ↓#,↘+3 – Spinning Sweep

⇨+3+4 – Teleport  
 (C)+3+4,(⇨\_⇨\_H)  
 4~3 – Kangaroo Kick  
 4,4,4  
 ⇨+2 – Backfist  
 ⇨,⇨+1+4,H – Fake Suicide  
 ⇨,⇨+1+4 – Turning Suicide  
 (C)+1+4 – Standing Suicide  
 ↓#,↘,⇨+1 – Samurai Cutter  
 ↗+1+2,↓ – Helicopter Stomp  
 ↗+1 – Shoulder Cut  
 ↗+1,H,↗,1 – Charging Shoulder Cut  
 ⇨,⇨+1 – Sword Thrust  
 ⇨,⇨+1,H+1 – Saw Blade  
 1,2,1,4,4,4,1,1,1,1  
 1,2,1,4,2,2,2,4,1,1  
 4,4,2,2,1  
 4,4,2,2,4,4,1,1,1,1  
 1,2,1,4,4,4,1,3+4  
 4,4,2,2,4,4,1,3+4



Компания  
**«Новалайн»**  
**(Sony PlayStation)**

Игры и Аксессуары для  
 Sony PlayStation

**(NINTENDO 64)**

Высшее достижение в  
 области игровых систем

«НОВАЛАЙН»  
 официальный  
 дистрибьютор  
 Psygnosis U.K.  
 и дилер Sony C.I.S.  
 в России

**(CD-ROM)**

Игры для PC на CD-ROM.  
 Обучающие программы,  
 энциклопедии

Широкий ассортимент  
 новинок и классики

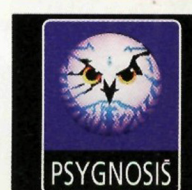
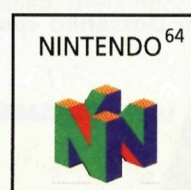
Товарное кредитование.Реализация

Осуществляем доставку по России

Оптовая  
 и розничная продажа:  
 Большая Ордынка, 53,  
 строение 1, 1 этаж.  
 Проезд: ст. метро «Добрынинская»,  
 «Третьяковская» или «Полянка».  
 Тел./факс: (095) 233-0510, 231-1877

Тел.: (095) 231-7091  
 E-mail: noline@dol.ru

Розничная продажа:  
 ВВЦ (ВДНХ), павильон «Вычислительная  
 техника» (N14),  
 центр зала, левая сторона, тел.: 181-5388.



# СТРАНА ИГР Горячая линия

Привет, <Страна Игр>!

Пишу уже второе письмо – втянулся в современные электронные средства телекоммуникаций так, что, похоже, уже не вытаскишь. На это письмо меня сподвигла забавная игрушка под названием **Krush, Kill 'n Destroy** (хотя, по моему, по-аглицки будет не 'K'rush, а 'C'rush, впрочем, кто их знает, что им взбредет в голову...). Игрушка вполне оправдала мои ожидания, коими я обязан стать в таких журналах, как <Страна Игр>. Графика – просто отпад, я бы даже сказал – отвал (в смысле, что, когда я ее увидел, у меня прямо-таки все отвалилось /если вдруг решите мое письмо опубликовать, «отвал» надо будет по цензурным соображениям вычеркнуть/). Я бы сказал, что по качеству графики она напоминает **Z**, а по размерам – **WarCraft 2**, что, на мой взгляд, весьма удачное сочетание. Юниты прорисованы настолько четко, что смотрятся даже лучше, чем в **Red Alert** в SVGA режиме (да простят меня поклонники этой замечательной игры, к которым, кстати, отношусь и я сам). Строения тоже очень красивые, да и управление удобное (например, та же возможность заранее задавать количество юнитов для производства).

В то же время, не могу обойтись и без ложки дегтя – есть-таки у игру-

шечки и недостатки, впрочем, это всего лишь мое собственное мнение. Главным «недостатком» мне показалось отсутствие возможности выбора уровня сложности и довольно-таки трудные (по сравнению с тем же **Red Alert**'ом) миссии. Сам я без проблем добрался лишь до пятой миссии за людей, а в пятой миссии начались серьезные осложнения – на меня валом повалили скорпионы противника и буквально за три атаки снесли несколько построек, а мне просто не хватало сил на отражение атак. Тогда пришлось вспомнить свои минимальные хакерские навыки и поломать savegame на предмет денег, лишив тем самым себя значительной доли удовольствия. (Для любителей крэвов могу поделиться своим изысканием: механизм записи денег в сэйвах тот же, что и в **Command and Conquer**, а контрольные суммы сэйва игра при загрузке вроде бы не проверяет). Так что, игрушка-то хорошая, но сложноватая. Может, это от того, что я привык к **Red Alert**, где враги дают тебе относительно спокойно развиваться, а не наваливаются всей массой в самом начале. Хотелось бы узнать мнение специалистов <Страны Игр> по части real-time strategy о тактике в этой игре, потому как тактика от **Red Alert** или **Command and**

**Conquer** здесь, похоже, не проходит.

P.S. Если вы любезно согласитесь опубликовать мое письмо в одном из номеров, хотелось бы услышать мнение других читателей об этой и о других стратегических играх, пусть даже актуальность многих игр и снизится за время с момента отправки этого письма.

P.S.2 Буду очень рад, если у кого-нибудь из сотрудников найдется минутка, чтобы черкнуть пару строчек, впрочем, за automatic reply тоже большое спасибо.

**Ваш давний читатель,  
Борис Касьянчук, студент,  
Санкт-Петербург,  
e-mail: bkasianchouk@usa.net**

**Уважаемая редакция!**

Я давно мечтаю найти друзей по переписке.

Те ребята, которые любят игры жанра **Quest, Action, PRG, Strategy**, может, согласятся делиться со мной (и я, конечно, с ними) своими секретами. Я прошел: **command and conquer, crusader: no remorse, crusader: no regret, c&c:red alert, civilization, civilization2, diablo, warcraft, warcraft2, myst, full throttle** и много еще...

**Мой E-MAIL:beloveg@orc.ru**

**From: virs <virs@centro.ru>  
To: magazine@gameland.ru  
Subject: Tomb Raider  
Date: Sunday, March 23, 1997 3:01 AM**

Я пропустил февральский номер «Страны Игр», где была первая часть солюшена к **Tomb Raider**. А теперь я нигде не могу его найти. Если сможете, напишите, пожалуйста, где лежат шестеренки в этапе **Lost Valley**, я нашел только две.

Dear VIRS (к сожалению, полного вашего имени не знаю)!

Нет ничего ужасного в том, что вы пропустили номер. Можно взять у кого-нибудь почитать или... лучше всего зайти на страничку нашего сервера: [http://www.gameland.ru/magazine/TombRaider/tomb\\_walk.htm](http://www.gameland.ru/magazine/TombRaider/tomb_walk.htm) и найти то, что вас интересует.

**From: Peter Dotsenko <peter@who.net>**

**To: magazine@gameland.ru  
Subject: проблем  
Date: Tuesday, March 25, 1997 6:25 PM**

Привет! Вот решил заглянуть на ваш WEB – он оказался очень интересным и занимательным. Конечно, зарегистрировался и вполне доволен. А нашел я ваш адрес в журнале, пытаясь найти коды на **RED ALERT**. Но ничего похожего на **RED ALERT** и даже похожего на сочетание этих букв не нашел.

Вот в чем проблема: не могли бы вы сказать коды(если они вообще существуют)?

P.S. Если, это возможно, могли бы вы прислать ответ на мой адрес, а если нет то ждать ли ответ в журнале?

Уважаемый Peter ;-),

К сожалению, мы пока не нашли никакой информации, подтверждающей существование подобных кодов. Но как только они появятся, мы сразу их напечатаем.

P.S. Неужели не приятно самому честно дойти до конца игры?

**SEND** Уважаемая редакция журнала «Страна игр»!

У меня возник к вам вопрос. Недавно я залез на вашу электронную страничку журнала в файловый архив. Оттуда я скачал дополнительные уровни для **Duke 3D**. Я разархивировал файлы, но тут и застрял. Я не знаю, что делать с этими файлами дальше.

Буду очень благодарен, если вы ответите на мой скромный вопросик.

**Захаров Н.Л.**

**Мой E-mail: kentavr@online.vladivostok.ru**

Примерная инструкция по запуску **User Levels**.

1. Переписываете уровни в корневую директорию **Duke Nukem 3D**.
2. Запускаете **SETUP.EXE**
3. Выбираете **SELECT USER LEVEL** и отмечаете нужный уровень
4. Запускаете **SAVE AND LAUNCH DUKE NUKEM 3D**
5. и... боритесь за свое существование...!

**SEND** Привет редакция! У меня возник (вот взял и возник) такой вопрос: как можно подключиться к Internet с хорошим качеством и очень небольшой абонентской платой? А то дороговато играть получается.

И еще вопрос: с кем-нибудь из вас можно порезаться по модемчику? Мне играть не с кем. Да, и еще, по поводу **KKND**: как менять хар-ки unit'ов? Есть файл **units.cfg**, где указаны хар-ки, меняю цену – не меняется.

HELP ME

**Михаил**

**e-mail alex@panukhin.msk.ru**

**телефон 9150134**

**SEND** ЗДРАВСТВУЙТЕ, глубоко уважаемая редакция «СТРАНЫ ИГР»!

Я читаю Ваш журнал с июня месяца, и он мне очень нравится. Я недавно купил себе **COMMAND & CONQUER COVERT OPERATIONS** и сколько бы Я не сторался, не могу пройти ни одного уровня. Единственное, что Я знаю, так это то, что для этой игры есть коды так же, как и для **C&C COVERT OPS**, коды к которой были в «СТРАНЕ ИГР» 97. Может, это одно и то же, но, по крайней мере, я даже не знаю, где их вводить. Очень прошу и надеюсь, что Вы поможете мне в этой путанице.

**E-MAIL: anton@rosa.rosmail.com**

**SEND** Дорогой GAME LAND!

Пишет вам Антон. Очень прошу сказать мне, как вводить коды для **C&C COVERT OPS**.

**E-MAIL: anton@rosa.rosmail.com**

**SEND From: Istrashin Grisha <ppistra@dux.ru>**

**To: gameland@glas.apc.org**

**Cc: istrashin@dux.ru**

Привет !!!

Меня зовут Гриша. Мне очень нравится ваш журнал, особенно рубрика **PC CD-ROM**. Я очень люблю военные стратегии в реальном времени. Одна из таких – это **C&C: Red Alert**, и я хотел бы узнать, есть ли коды для нее? Если есть, то прошу – ПОДСКАЖИТЕ ..., пожалуйста !!!

К сожалению, коды, помещенные в Internet (и напечатанные в нашем журнале), оказались «уткой». Все, кроме следующего (для **C&C: Covert Operations**):

Введите **C&C funpark**. Начните новую игру. Против ваших танков и техники выступят тиранозавры.

**SEND** Какая-то гадина на Митинском радиорынке продала мне диск с игрой, для которой требуется ключ (**Marathon 2 for WIN95**).

Не могли бы вы помочь мне решить эту проблему?

Есть один совет: купите легальную копию (хотя игра того и не стоит).

**SEND** Меня интересует:

1. Есть ли **Hardcore 4X4** и **Destruction Derby 2** для PC.
2. Когда родится **UNREAL**.
3. Какие игры планируется выпустить на DVD и чем они будут отличаться от простых игр.
4. Какие игрушки уже поддерживают **MMX**, а какие будут.
5. Не могли бы вы сравнить по всем параметрам игры для PC и для **Nintendo 64**.

**Все.**

**Новиков Антон Город Москва.**

1. **Destruction Derby 2** для PC имеется, а жалеть об отсутствии **Hardcore 4X4** не приходится, игра получилась на любителя.

2. Обещают к концу года, но кто его знает, как все может обернуться.

3. Пока официально заявлены к выпуску всего несколько игр, самые известные из которых: **C&C**, **SpyCraft** и **Virtua Fighter 3**.

4. На сегодняшний день, таких игр только две. Это **POD** от **Ubi Soft** и **Tigershark** от **GT Interactive**. Но **Intel** обещает сделать **MMX** стандартом, поэтому стоит ожидать, что к концу года таких игр будет намного больше. Какие игры будут точно поддерживать эту технологию, правда, пока неизвестно.

5. В двух словах, чтобы добиться такой же графики на PC, как на **Nintendo 64**, нужно покупать дополнительный трехмерный акселератор, не хуже, чем **3DFX**.

**SEND** Здравствуйте!

Подскажите, пожалуйста, как правильно зарегистрироваться в Вашем файловом архиве. Я ввожу свое имя и пароль, по которым вхожу в Internet, но меня не регистрируют.

**Заранее благодарю.**

**sergrtr@dol.ru**

Уважаемый Сергей!

Вы пытаетесь сделать совершенно неправильную вещь. Пароль и имя для входа в Internet важны для вашего провайдера. Любой человек, который получит доступ к этой информации, ЗА ВАШ СЧЕТ хорошенько развлечется в сети. Так что, лучше лишний раз таких вещей не делайте.

Для того, чтобы попасть на страничку с архивами, вам придется зарегистрироваться у нас.

Мы за это денег не берем, не брали и брать не будем...

**SEND** Здравствуйте!

Я недавно купил игру **Leisure Suit Larry 7: Love For Sail**. Игра просто обалденнейшая, но, правда, пройдя почти половину ее, я застрял и уже неделю не могу сдвинуться с места. Одна надежда осталась – ВЫ!!! Может, вы как-нибудь подскажите, или напечатаете; а лучше подскажите адрес, по которому в Internet'e можно найти файл с подсказками по прохождению игры, ведь такой просто обязан существовать. То, что я уже видел, меня просто поразило, но обещают еще больше!!!



Спасибо большое.  
Мишаня.

Уважаемый Мишаня!

Вам осталось потерпеть всего несколько дней, пока не выйдет этот номер журнала. Ведь здесь тот самый «солюшн» к той самой игре...

Здравствуйте!

У меня проблемы с «**QUAKE**» при игре через модем. Человек, который присоединяется (**JOIN**), постоянно «зависает». Игра фирменная. Модемы 14400 (**US Robotics**). Не могли бы вы что-нибудь посоветовать? Может, мы что-то не так делаем?

Сергей.

Здравствуйте!

Буду краток. У меня вопрос по поводу игры в «**QUAKE**» по модему. Не знаю уж к кому обратиться. Игра куплена легально (оригинал), но постоянно возникают проблемы со связью. У игрока, который начал игру, все в порядке, а тот, кто присоединяется (**JOIN**), начинает «тормозить», и сообщения не высвечиваются. Не могли бы Вы вкратце описать технологию начала игры по модему? И что нужно вписать в setupe в **HOSTNAME**?

Заранее спасибо.Сергей.

E-mail:pike@infopro.spb.su

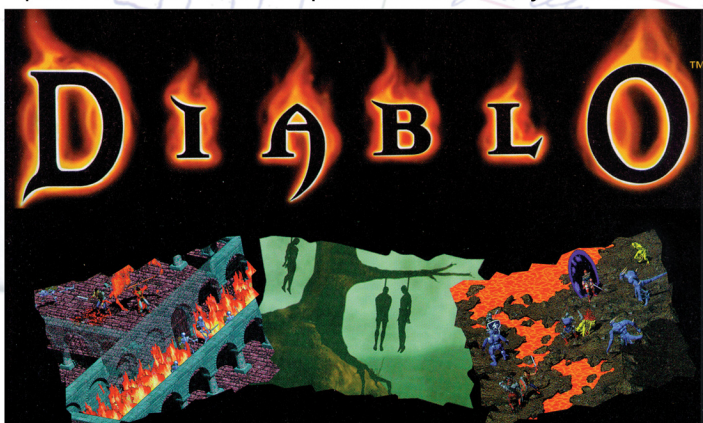
Для того, чтобы **Quake** «жил» как положено, кроме быстрого модема (желательно типа **Sportster 33.6**) у вас должна

быть телефонная линия с хорошей пропускной способностью. Если кто-то из вас живет в старом доме (типа «хрущевки»), то торможений не избежать. Что можно посоветовать? Попробуйте уменьшить разрешение экрана и уменьшить окошко, а также выключить звук. Но станете ли вы тогда играть?

В **HOSTNAME** пишется имя компьютера и заполнять его нужно лишь при игре в локальной сети.

Уважаемая редакция Страны Игр!

Я хотел бы попросить вас рассказать о том, как поиграть в **DIABLO** по Интернету, я просто не знаю, как забраться на **battle.net**, и сразиться с кем-нибудь. Все **home-**



page, да homepage... А как поиграть-то?

С уважением, Корабельник Вадим, г. Санкт-Петербург.

Мой E-mail: YURIK@mail.wplus.net.

1. Запускаете **Internet**
2. Запускаете **diablo**
3. Выбираете **new game** и **multi-player**
4. Выбираете **Battle.net**
5. Создаете новую игру, подключаетесь к чьей-нибудь
6. ... и вперед!

Уважаемые издатели! Где можно узнать об условиях подписки на ваш журнал?

С ув., Владимир Дятчин

Во-первых, можно подписаться через почту. Каталог **АРЗИ, страница 135, подписной индекс № 88767.**

Во-вторых, редакционная подписка:

## Внимание, редакционная подписка!

Если вы проживаете в Российской Федерации и хотите получать журнал по почте из редакции, то вы можете оформить подписку на шесть номеров.

1. Заполните бланк заказа.
2. Переведите по безналичному расчету **120000** рублей. Получатель: ИЧП «Агарун Компани». ИНН **7729124600**, расчетный счет **002644241** в Столичном Банке Сбережений, корр. счет **000161706, БНК 044583506.**
3. Отправьте бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате или платежное поручение по адресу: **101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, Журнал «Страна Игр».**

Заполните:

Фамилия:  Имя:

Точный адрес:       Город

улица  дом  квартира

Телефон (с кодом города): (     )

Номера: ☐ Май (№4) ☐ Июнь (№5) ☐ Июль (№6) ☐ Август (№7) ☐ Сентябрь (№8) ☐ Октябрь (№9) ☐ Ноябрь (№10) ☐ Декабрь (№11)



Вы слишком плохо отзываетесь о двухмерных драках, таких как **Killer Instinct** и **Mortal Kombat trilogy**, только потому, что они двухмерные и, мол, свой век отжили.

Вынужден с вами не согласиться. Сравнить двухмерную игру с трехмерной бессмысленно. Также, вы говорите, что играющий в **Killer Instinct** лишь набирает комбинацию кнопок и затем смотрит, как герой проделывает свое комбо. Поверьте мне, как профессионалу этой игры, вы ошибаетесь. Кстати, то же самое происходит и в вашем любимом **Tekken**. Здесь только одно правило – комбо и еще раз комбо.

**Дунаев Дмитрий. Город Саратов.**

Что касается двухмерных драк вообще, то положение с ними довольно интересное. На них повешен ярлык немодных и несовременных, забывая про то, что до появления **Virtua Fighter 3** на игровых автоматах, не было ни одной действительно трехмерной драки. То, что бойцы были созданы из полигонов, не делало никаких различий в самом игровом процессе, а разные отходы вбок были, на практике, иллюзией. Мало того, 90% так называемых трехмерных драк по своему содержанию настолько отстают от лучших двухмерных драк нашего времени, что просто диву даешься, как легко покупатели меняют потрясающие игровые возможности того же **Street Fighter Alpha 2** на убогие по содержанию, но такие современные по виду игрушки типа **Toshinden**. В общем, претензии по поводу нашей нелюбви к двухмерным дракам являются беспочвенными. Но все это не касается **Killer Instinct**. В свое время данная посредственная драка была возведена чуть ли не в ранг классики, а ее мощнейшая рекламная компания достигла и наших берегов. Согласен, в момент ее первого появления в залах игровых автоматов она была «горячей» и казалась неким шагом вперед в этом жанре игр. Но прошло время, и все встало на свои места. Фанфары отзвучали, и все, что осталось, так это ощущение некой ограниченности игрового процесса, напрямую скопированного с **Mortal Kombat**. Любить эту игру не является преступлением, но я надеюсь, что со временем и ты с этим согласишься. И если ты до сих пор не играл (или мало играл), скажем, хотя бы в любую версию **Street Fighter 2**, **Virtua Fighter 2** или **Tekken 2**, то пора восполнить этот пробел. И ты увидишь, что комбы есть везде, но применяются они по-разному.

В общем, после всего вышесказанного могу вам всем дать очень хороший совет, который многим поможет в будущем избежать ошибок и заблуждений: принимайте игры такими, какие они есть. Концентрируйте свое внимание на самом игровом процессе, а не на разной мишуре, которая его окружает. И все будет намного проще.



Дорогая редакция «СИ».

У меня есть просьба. Напишите, пожалуйста, коды к **Syndicate Wars** и **Wages of War**.

**Лапин Владимир, Москва.**

Коды к **Wages of War** вы найдете в предыдущем номере журнала, а вот коды к **Syndicate Wars**:

Чтобы сделать доступным режим кодов, вместо своего имени напечатайте **POOSLICE**. Как только вы введете это слово, сразу услышите странный звук. После этого можете удалить это слово и ввести что угодно.

На экране исследований введите следующие коды:

**0** – Дополнительные опции к меню исследований



**U** – Заканчивает дни исследований, стоящих 10,000 кредитов

**Во время игры:**

**ALT-C** – Завершить уровень

**ALT-T** – Телепортирует выбранного агента в выбранное вами место

**SHIFT-Q** – Полное здоровье и вооружение



Уважаемая редакция!

Пожалуйста, напишите коды на **Warcraft 2** и **Settlers 2**.

**Чернилевский Денис, Волгоград**

### Warcraft II

Чтобы использовать эти коды, нажмите **Enter**, введите код и повторно нажмите **Enter**.

**Original and Expansion:**

**IT IS A GOOD DAY TO DIE** – Неуязвимость

**GLITTERING PRIZES** – 10,000 золота, 5000 материалов и 5000 нефти

**VALDEZ** – 5000 нефти

**SPYCOB** – 5000 нефти

**MAKE IT SO** – Ускорение производительности

**TITLE** – Ускорение ваших частей

**SHOWPATH** – полная карта

**ON SCREEN** – полная карта

**DECK ME OUT** – повышает уровень технологии

**EVERY LITTLE THING SHE DOES** – все заклинания

**UNITE THE CLANS** – постоянная победа

**YOU PITIFUL WORM** – постоянное поражение

**NEVER A WINNER** – убирает победу

**THERE CAN BE ONLY ONE** – окончание

**HUMANx** – (где **x** – номер миссии) переход к миссии **x** за Human

**ORCx** – (где **x** – номер миссии) переход к миссии **x** за Orc

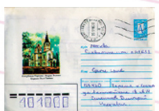
**FASTDEMO** – демо начинается раньше

**UCLA** – показывает надпись «Go Bruins!»

**DAY** – показывает надпись «FIEF»

### Settlers 2

Введите **THUNDER**, чтобы получить возможность строить все, что угодно. Пока код активирован, на экране будет восклицательный знак. Нажмите **F7**, чтобы видеть всю карту.



Когда смотришь демку **Tomb Raider**, Lara там прыгает вниз головой в водопад. Как это я могу сделать сам?

**Евгений Накин, Москва.**

Когда ты прыгаешь, нажми кнопку ходьбы, и главная героиня нырнет в воду. То же самое можно проделать и в других местах игры, но стоит заметить, что это может иногда закончиться трагично.



Привет Страна Игр!

С интересом читаю ваш журнал с августа. Хотел бы отметить одну неточность допущенную вами в словаре декабрьского номера. Вы упомянули о **3DO** как о первой в мире приставке на **CD**. Но по моим сведениям пальма первенства принадлежит приставке **Amiga CD-32** выпущенной **Commodore** еще в 1992 году и завоевавшей сердца многих шпилей. Хочу попросить вас написать о настоя-

шем этой в прошлом интересной платформы и областях применения ее клонов. Если возможно, хотелось бы получить как можно больше информации.

Заранее благодарен вам за ответ.

**Саша.**

Спасибо за уточнение, но во всем этом есть одно «но». **Amiga CD-32** была выпущена только в Европе, но даже там не нашла достаточной популярности. Напомним, выпустить 32-битную приставку на компакт-дисках может любой производитель электроники, но вот сделать это более-менее успешно удается немногим. Таким образом, говорить о настоящем и даже прошлом этой консоли уже не приходится. Это еще один урок всем тем, кто хочет получить кусок от пирога видеоигр, практически ничего для этого не сделав.



Привет «Страна игр»! Пишу Вам из Симферополя. Читал практически все номера журнала. Давно хотел задать несколько вопросов:

1. Скажите в каком разрешении и цвете делаются игры на **Playstation, Saturn, N64**?

(Я имею ввиду само действие игры, а не заставки и картинки)

2. С каким **PC** можно сравнить **PSX** по скорости обработки графики?

(Процессор, видеокарта, память и т.д.) У меня Pentium 133\32\8 x CD\2 MB S3d Virge on board\1.28 hdd

**Артем Спевчук**

1. Как и на персональном компьютере, игры на приставках могут идти на разных разрешениях. Но редко кто осмеливается делать игры на разрешении 640/480 и более, да это, собственно говоря, и не нужно. Не забудьте, консоли подключаются к телевизору, на котором достаточно высокого разрешения добиться невозможно. А что касается цветов, то теоретически на современных игровых приставках одновременно можно наблюдать и 16 миллионов цветов на экране. Но ограниченный объем оперативной памяти не дает простора действиям. Таким образом, в редких случаях мы можем лицезреть одновременно более 32 000 цветов, а

чаще «всего лишь» 256. Но поверьте, качеству изображения это ничуть не вредит.

2. Ни с каким. Сравнить **PlayStation** с **PC** это то же самое, что сравнивать апельсин с яблоком. В общем, 32-битные игровые приставки достигают вместе с современными компьютерами одних и тех же целей совершенно разными способами. У них есть и свои преимущества, и свои недостатки, но сравнивать их просто так, серьезно не вдаваясь в подробности, не представляется возможным.



Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»! Я хотел спросить, чем отличаются компьютерные компакт-диски от **CD** для **Sega Saturn** и **PlayStation**?

Единственное их различие, это формат записанной на них информации. В остальном они идентичны. В некоторых приставочных играх на диске вы даже можете найти дополнительную информацию в формате, который может быть прочитан и на PC. К примеру в игре **Nights** для **Sega Saturn**, на диске имеется папка, в которой хранятся высококачественные картинки из игры и постеры. Их можно просмотреть и на **Make**, и на **IBM**-совместимом компьютере.



Здравствуйте!

Вот такой вопрос. На каждом «углу» в Интернете предлагают демки великолепного «**Rayman**». А вышла ли полная версия для **PC** и дошла ли она до нас?

**С уважением, Виктор.**

Естественно, она уже давно вышла и с успехом нашла своих поклонников и среди российских покупателей. Дело даже дошло до того, что когда компания **Ubi Soft** искала официального распространителя в России для «**Rayman**», никто не согласился его легально здесь издавать. И все потому, что в свое время рынок был просто завален ее ворованными копиями, и наши издатели решили не терять на этом деньги. Так что проблем с получением этой игры в свою коллекцию у вас не должно быть вовсе.



## Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

### Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

#### Москва

1. «**Бука**» — (095) 111-5156
2. «**Глобус**» — (095) 240-7405
3. «**GameLand**» — (095) 288-3218
4. «**Логос-М**» — (095) 200-2122
- Страстной б-р д. 3  
ул. Баррикадная д. 2  
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, подъезд 2  
ул. Волхонка д. 6, стр.1  
ул. Краснопрудненская д.7/9  
ул. 2-я Звенигородская д.13  
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
5. «**Маарт**» — (095) 128-9904

6. «**МетроПресс**»  
(095) 270-0703

7. «**Ода**» (региональный распространитель)  
(095) 200-2328

8. «**Сегодня-Пресс**» —  
(095) 252-4661

9. **Игорь Юрченко** —  
(095) 396-6712

**Санкт-Петербург**  
1. «**Дом Книги**»  
(812) 219-4923

2. «**МетроПресс**» —  
(812) 294-1109

3. «**СИИР**» (союз издателей и распространителей) —  
(812) 316-2588

4. «**НЛО**» — (812) 277-2289  
5. **Пушкинская, 14** —  
(812) 164-94-35

6. «**GameLand**» —  
(812) 966-2846

**Казахстан**  
**Алма-Ата**

**Владислав Любчанский** —  
(3272) 39-52-94

**Украина**

Эксклюзивный представитель на территории Украины

**ЗАО «Новая Коллекция», Киев**

Отдел реализации:  
(044) 449-12-90

Отдел рекламы: (044) 443-63-23

**Литва**

**Вильнюс**

**Жайдимус Шалис**  
**Сергей Горовой**

23-04-42  
23-06-04

# АНКЕТА

Фамилия, имя, отчество

Возраст

Где Вы приобрели этот журнал и сколько заплатили?

Ваша любимая газета

Ваша любимая телепередача

Ваша любимая радиостанция

Нравится ли Вам оформление журнала ?

Какие еще рубрики Вы хотели бы видеть на страницах журнала ?

Какую рубрику считаете лишней, ненужной ?

Какие материалы журнала вы обычно читаете в первую очередь ?

Становится ли журнал в последнее время лучше ?

Почему ?

Сколько человек читает Ваш журнал ?

**СПАСИБО !**

**НАШ АДРЕС: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна игр»**



# ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

## Хит-парад читателей



1. Duke Nukem 3D
2. Command & Conquer: Red Alert
3. Command & Conquer
4. Diablo
5. Warcraft 2
6. Tomb Raider
7. Quake
8. Z
9. NFS
10. Doom



1. Tekken 2
2. Resident Evil
3. Tomb Raider
4. NFS
5. Soviet Strike



1. VF2
2. Nights
3. Sega Rally
4. Tomb Raider
5. Soviet Strike



1. Mario 64
2. Wave Race 64
3. Turok
4. Killer Instinct Gold
5. Star wars: SOTE



1. NFS
2. Wing Commander 3
3. Gex
4. PO'ed
5. Killing Time

## Мировой хит-парад

### Видеоигры



1. Tomb Raider PS SAT
2. Mario Kart N64
3. Mario 64 N64
4. Virtua Fighter 2 SAT
5. Soul Blade PS
6. Nights SAT
7. Fighters Megamix SAT
8. Tekken 2 PS
9. Command & Conquer PS SAT
10. Resident Evil PS

### Компьютерные игры



1. Command & Conquer: Red Alert
2. Diablo
3. Civilization 2
4. Heroes of Might & Magic 2
5. Master of Orion 2: Battle at Antares
6. Quake
7. Warcraft 2: Tides of Darkness
8. Duke Nukem 3D
9. Tomb Raider
10. Command & Conquer/Covert Ops.
11. The Elder Scrolls: Daggerfall
12. Magic: The Gathering
13. World Circuit Racing/F1: Grand Prix 2
14. KKnD: Krush, Kill & Destroy
15. NHL Hockey '97
16. Descent 2
17. Privateer 2: The Darkening
18. NBA Live 97
19. Fifa Soccer '97
20. G-Name

## Список наиболее продаваемых игр в апреле



1. KKnD
2. MDK
3. Противостояние
4. Diablo
5. Tomb Raider
6. Ралли Чемпионат
7. Phantasmagoria 2
8. Urban Runner
9. Heroes Of Might & Magic 2
10. Red Alert



1. Tomb Raider
2. Tekken 2
3. Battlestations
4. Crash Bandicoot
5. Independence Day
6. C&C
7. Disruptor
8. Rally Cross
9. Soviet Strike
10. Destruction Derby 2



1. Worldwide Soccer '97
2. Doom
3. Tomb Raider
4. Starfighter
5. Exhumed
6. Bug Too
7. Nights
8. Panzer dragoon Zwei
9. Sega Rally
10. Virtua Fighter 2



1. Turok
2. Mario 64
3. Waverace 64
4. Mario Kart 64
5. J. League Perfect Striker



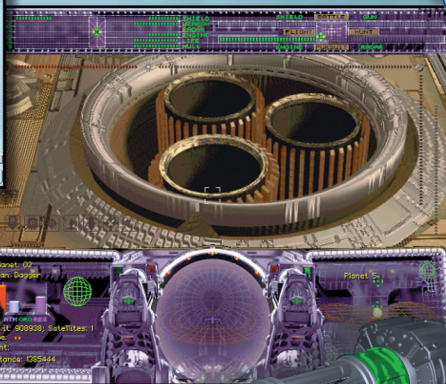
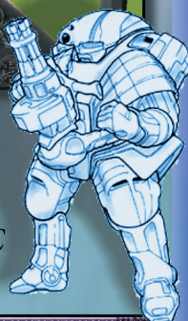
# В следующем номере:



BlueByte. Westwood.  
«Железные разборки».  
Internet  
или Война в воздухе.  
Game-индустрия  
для всех



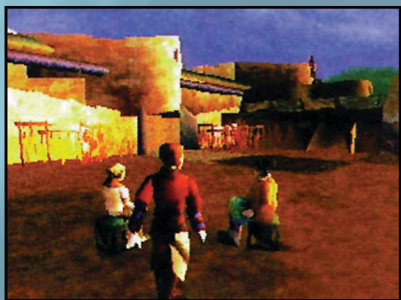
Dark Vengeance,  
War. Inc., Parkan,  
Z.A.R. ...  
и другие игры для PC



Тактика  
прохождения  
KKnD, Interstate '76, Red Alert...  
и другие секреты для PC и  
мультимедийных систем



Panzer Dragoon RPG,  
Human Grand Prix,  
Doraemon ...  
и другие игры для  
3DO, Nintendo 64, M2,  
Sony PlayStation и Sega Saturn



Ответы на письма  
читателей...  
подсказки по прохождению  
игр, читательский  
Хит-Парад, кроссворд



## Журнал СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

### Учредитель:

ИЧП «Агарун Компани»

### Издатель:

ИЧП «Агарун Компани»

### Ответственный Редактор:

Оксана Донская

### Редактор:

Борис Романов

### Корреспондент в США:

Emanuil Edge

### Дизайн Обложки:

Антон Шилкин

### Дизайн, Верстка, Цветоде- ление и Иллюстрации:

Антон Шилкин, Сергей Лянге,  
Леонид Андруцкий, Стас Вербель,  
Виктор Жилин

### Корректор:

Екатерина Васильева

### Для Писем:

101000, Москва,  
Главпочтамт, а/я 652

### Рекламная служба и служба распространения:

Тел: 124-0402 Факс: 125-0211

### Web-Site:

www.gameland.ru

### E-mail:

magazine@gameland.ru

### Техническая поддержка:

Денис Конященко, Борис Скворцов,  
Ерванд Мовсисян, Тимур Минбаев

Вывод на пленки осуществлен «Центр ХГС»

Тираж 55 000 экземпляров  
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



SCANWEB

Отпечатано в типографии  
компании ScanWeb (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

**GAMELAND Magazine**

Publisher — Agaroun Company,  
Moscow, Russia

Phone: 7-095-124-0402

Fax: 7-095-125-0211

Co-operated with

GameLand (N.Y.) Inc.

Phone: (212) 736-2717

Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, ScanWeb Company



**А ТАКЖЕ:** мультимедиа-энциклопедии, путешествия по Internet'у и многое другое...

# СИСТЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VFX-1



Вниманию предпринимателей!

При использовании в  
игровых салонах шлем  
окупается за **60 дней!**



Компания не несет ответственности  
за опасности и приключения,  
подстерегающие Вас в киберпространстве...

Вниманию родителей!

Дети в восторге  
от шлема **VFX-1:**

Фантастический мир иллюзий  
с полным  
ощущением реальности!

**VFX-1** — «... «крутейшее»  
периферийное устройство  
для Вашего компьютера»

*PC Magazine, USA*



## КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ:

Садовая-Триумфальная, 12  
тел.: 209-5495, 209-5403 факс: 209-2975

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:

**ТД «Библио-Глобус»**, Мясницкая, 6  
тел.: 924-2673, 923-4173 факс: 928-2394

**Дом Книги**, 2-й этаж, Новый Арбат, 8  
тел.: 913-6963 913-6964

**ТД «Эдельвейс»**, Щелковское шоссе, 5, стр.1  
тел.: 961-3450 —

## ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:

тел.: 931-9301, 931-9269  
факс: 931-9269, 931-4011

Эксклюзивный поставщик в СНГ

 **CompuLink**



ТЕХНИЧЕСКАЯ  
ПОДДЕРЖКА  
931-9479

ГАРАНТИЯ  
ДО 3 лет

# Game Land

Телефон: (095) 288-3218  
 Факс: (095) 926-5800  
 e-mail: gameland@glas.apc.org  
 web-site: <http://www.gameland.ru>  
 Для писем: 101000, Москва,  
 Главпочтамп, а/я 652



Москва:  
 ул. Б. Якиманка, д. 52-54, магазин «Искусство»,  
 (напротив Французского посольства).  
 Проезд до ст. метро «Октябрьская».

## НОВЫЙ МАГАЗИН НА СТАРОМ АРБАТЕ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ  
 Game Land

# Game Land

Москва: ул. Старый Арбат, д. 21  
 (рядом с магазином «Hugo Boss»)  
 Проезд до ст. метро «Арбатская»



Москва:  
 ул. Новый Арбат,  
 д. 15 (рядом с  
 магазином  
 «Британский Дом»)



Москва:  
 с\к «Олимпий-  
 ский», т\ц  
 «Новый Колизей»,  
 8-ой подъезд



Санкт-Петербург:  
 Невский пр-т,  
 д. 135  
 тел: (812) 277-4571

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

№4(12), МАЙ 1997

PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64 M2

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

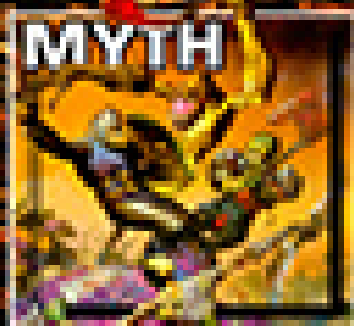
ОБЗОР 41 ИГРЫ

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 6 ИГР

СЕКРЕТЫ К 32 ИГРАМ

+2 ПОСТЕРА

ANGEL-Longbow Gold, Age of Sail,  
Red Alert, Counterstrike, KKnD,  
Leopard Suit Larry, Love for Sail,  
M2 Gold, Blood, Carmageddon,  
Furman 1, Mechwarrior 2,  
Dark Colony, Dark Reign,  
Tekken 2, Daytona USA,  
Little Big Adventure,  
Myth, Power F1,  
Interstate '76 ...  
... и другие



КАК ПРОХОДИТЬ  
СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ



КАК СТИЛЬ ЖИЗНИ



ВОЗВРАЩЕНИЕ  
ПЕРВОГО ЗВЕРЬЯ

